



綾波育成新世紀
NEON GENESIS EVANGELION エヴァンゲリオン 計画

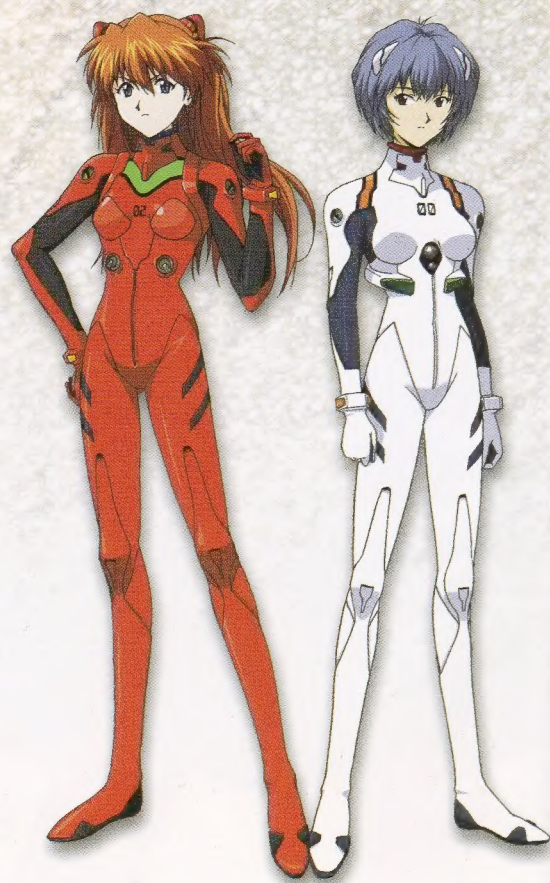
With アスカ補完計画

公式ビジュアル
ライブラリー

コンプティーク編・著

Contents

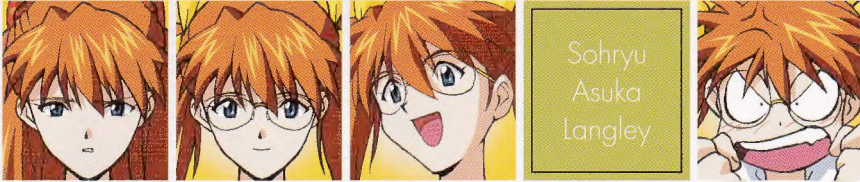
Illustrations	3
Rei's SIDE	7
Asuka's SIDE	39
Others	69
Capture guide	77
Comics	112



※コミックは巻末ページからお読みください。



Illustrations





電撃PlayStation(メディアワークス刊)
'03年6月27日号表紙
※PS2用ソフト
「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画」
製品パッケージ(初回版)
原画：山口恭史



PS2用ソフト
「新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画」
製品パッケージ(リピート対応版)
原画：山口恭史



週刊ザ・プレーステーション2(ソフトバンク パブリッシング刊)
'03年10月24・31日号表紙
原画：山口恭史

ドリマガ (ソフトバンク パブリッシング刊)
'03年11月7日号表紙
原画：山口恭史





Rei's SIDE



Ayanami
Rei



COSTUME CATALOG

このPS2版では、オリジナルのPC版では雑誌の付録CD-ROMからデータを読み込むことで着られたコスチュームや、DC版で追加されたコスチュームも入っている。ただし、これらのコスチュームは、やや高価。

Rei's SIDE



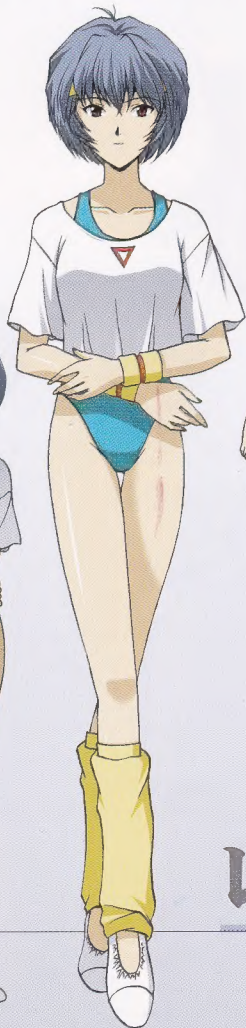
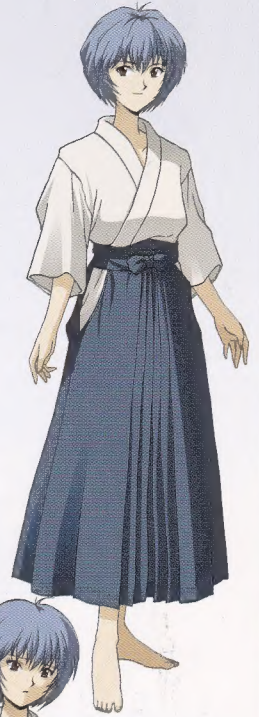
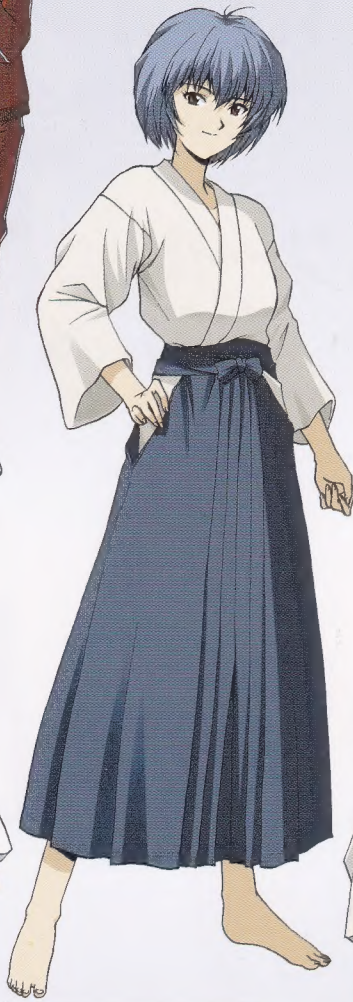
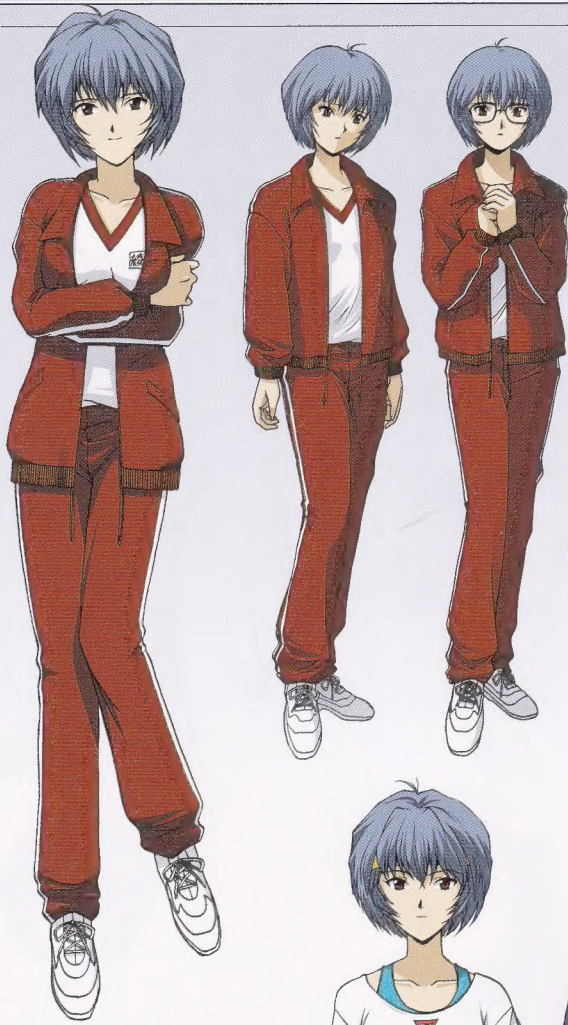
制服



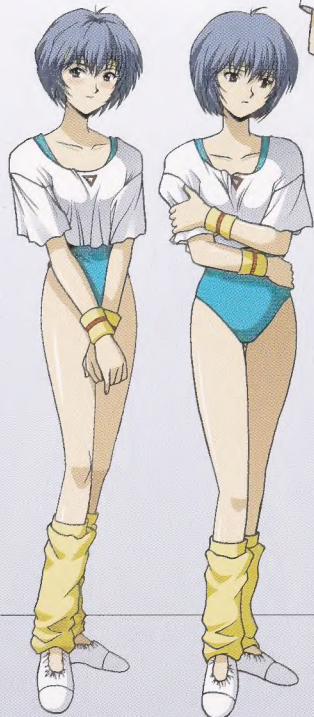
プラグスーツ

パジャマ

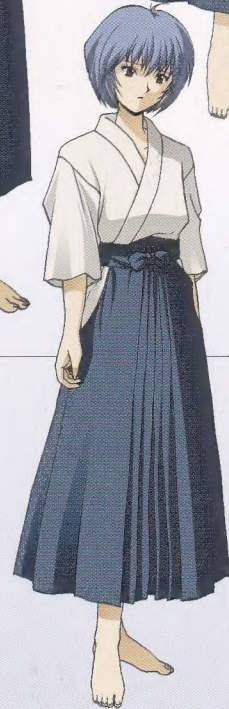
ジャージ



胴着(袴)

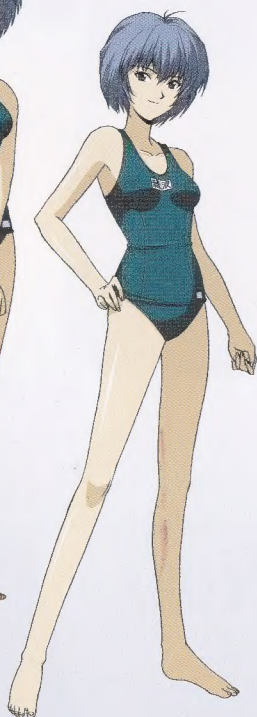
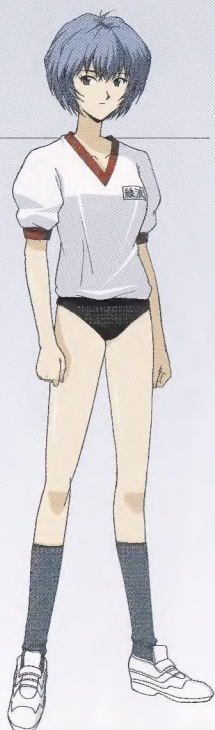
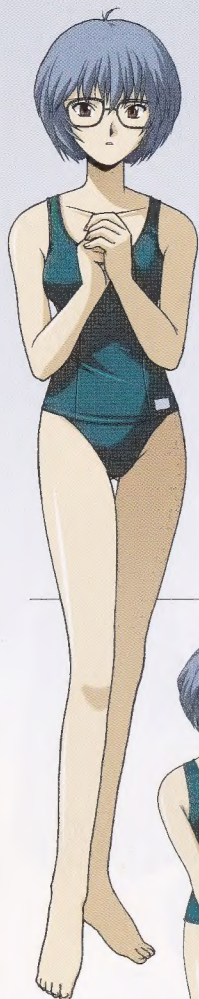


レオタード

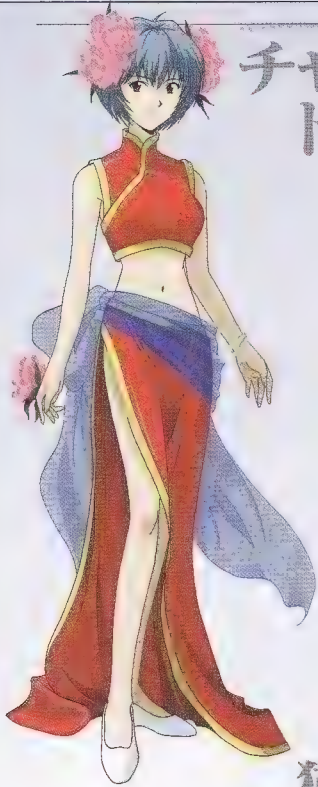


体育着

スクール水着



白い水着



チャイナ
ドレス



猫耳



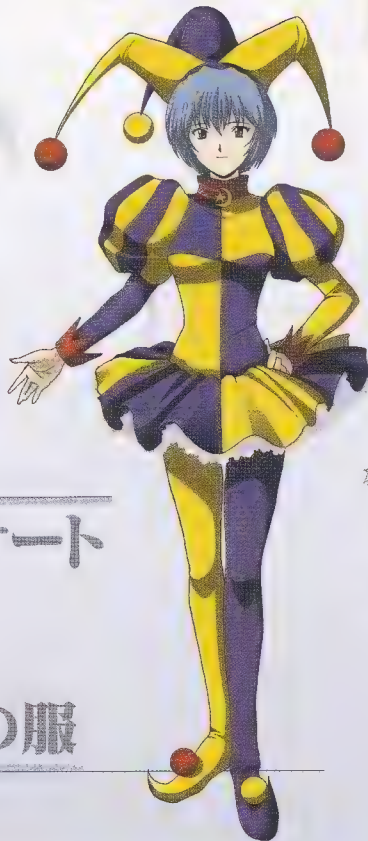
聖コンプ学院制服



コスチューム



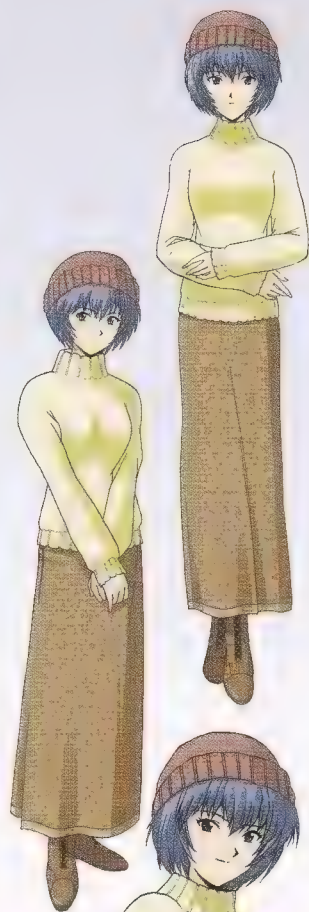
スケート



ピエロの服



バニー
スーツ



Tシャツとスパッツ



サマーセーターと ロングスカート



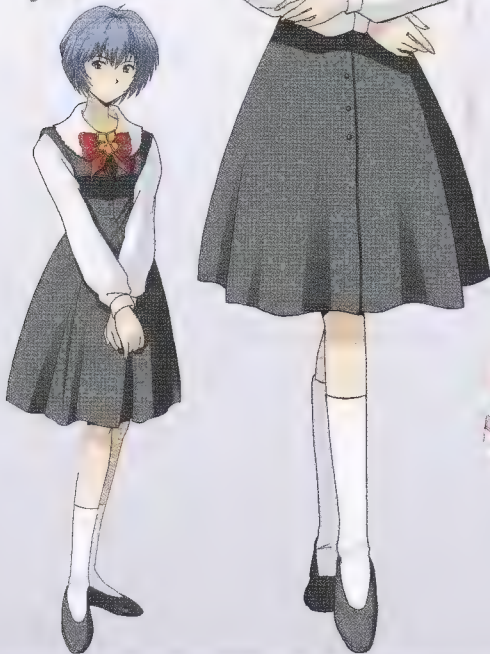
キャミソールと パンツ

キャミソール
ワンピース



ビスチェ

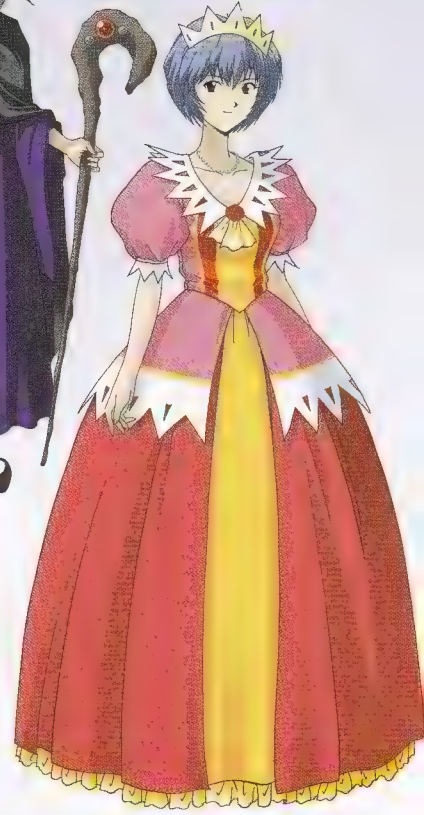
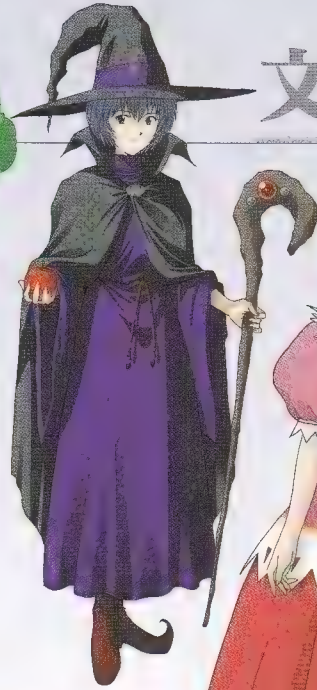
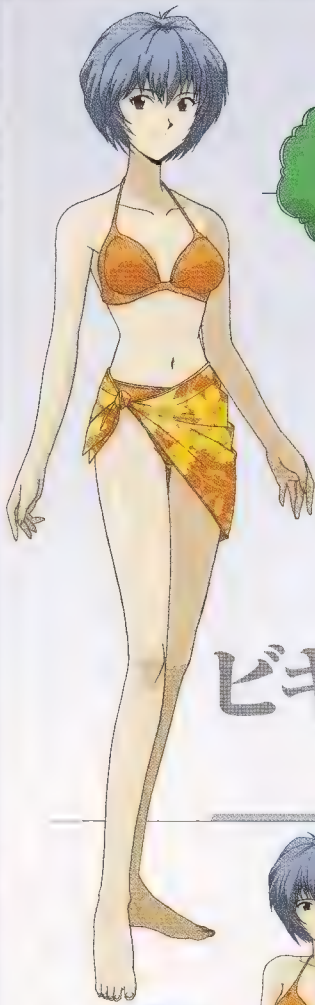
リボンの
ドレス



フリルのドレス

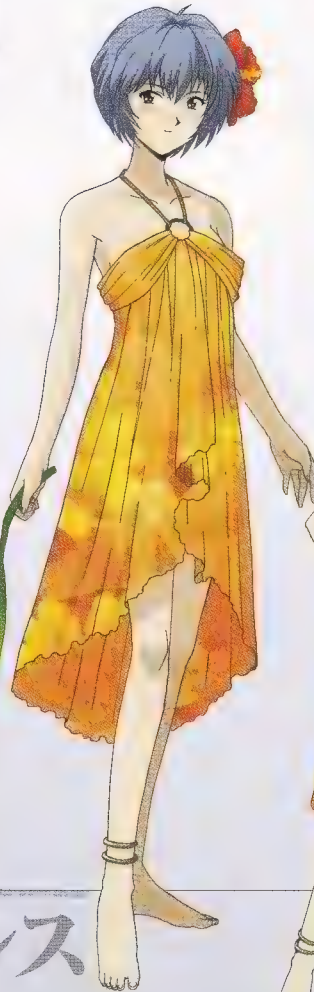


文化祭



ビキニの水着

14



南国ドレス



晴れ着

クリスマスの
ドレス



浴衣

EVENT GRAPHICS

このページからは、綾波編をプレイしているときに見られるイベントCGを収録した。決まった日になると自動的に発生するイベント以外は、綾波のパラメータや、特定の行動を選択することが条件となっているぞ。

Rei's SIDE



アスカ転校初日



夫婦喧嘩

シンジのお見舞い





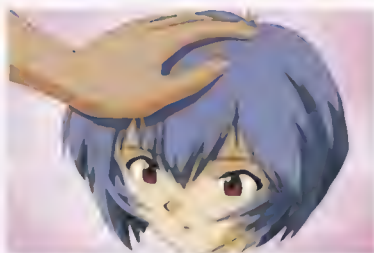
【夏祭り】



○カードを渡しに行く



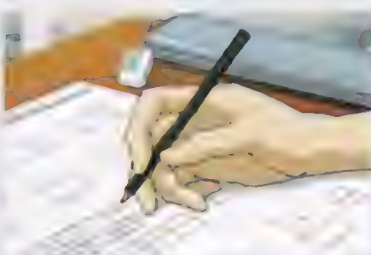
□カードを渡しに行く



【水泳大会】



○カード



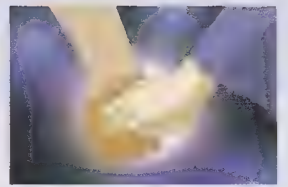
【補習】



【補習】



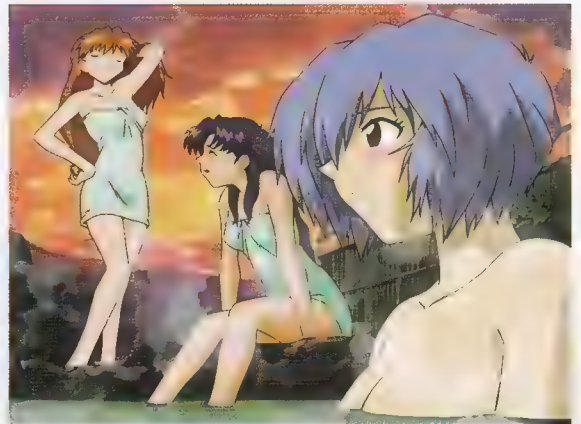
夏祭り



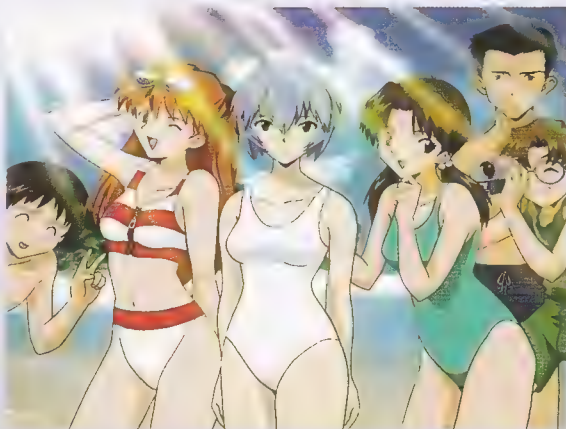
【手をつなく】



夏祭り



【温泉に行く】



修学旅行



修学旅行



体育祭



文化祭



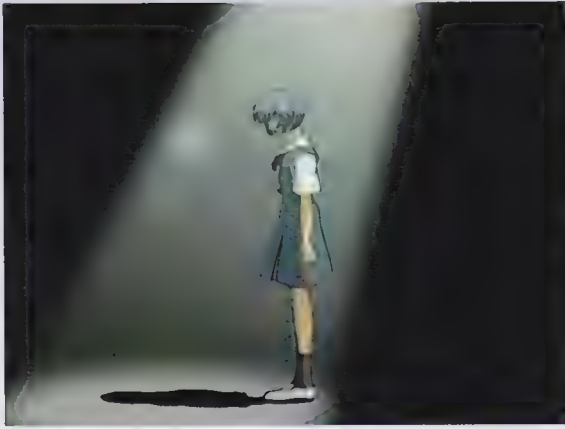
文化祭



文化祭



修学旅行



家出



家出



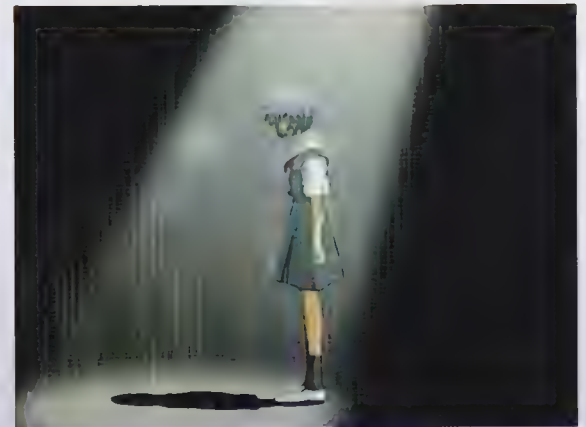
家出



家出



家出



家出



第十一使徒イロウル襲来



第十一使徒イロウル襲来



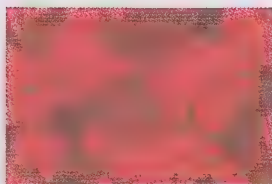
第五使徒ラミエル襲来



第五使徒ラミエル襲来



レイと主人公の出会い



リツコが残りの綾波を破壊



綾波自爆



様子が気になる



様子が気になる



様子が気になる



主人公のけが



【神子】



【神子】



【買い食い】



【物思いにふける】



【物思いにふける】



【通りすがりの結婚式】



【恋愛映画で泣く】



ジュースをこぼす



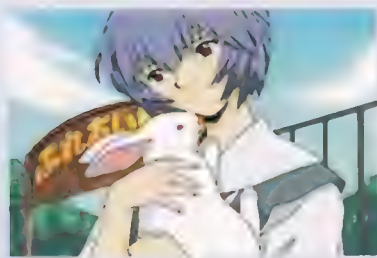
[[!]]羊にスカートを引っ張られる]



[[!]]羊に会う]



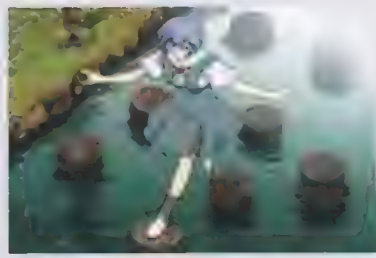
[[!]]ターザンごっこ]



[[!]]動物コーナー]



[[!]]ジェットコースター]



[[!]]アスレチック]

流れるビキニ



おぼれて人工呼吸



おぼれて人工呼吸



おぼれて人工呼吸



サンオイル



サンオイル



【サンオイル】



電車で帰る



観覧車



迫る綾波



個人授業でニアミス



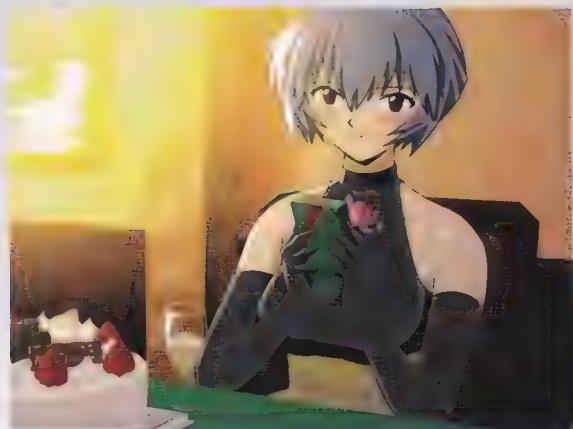
あーんして!



バレンタイン



バレンタイン



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



クリスマスイブ



記憶回復



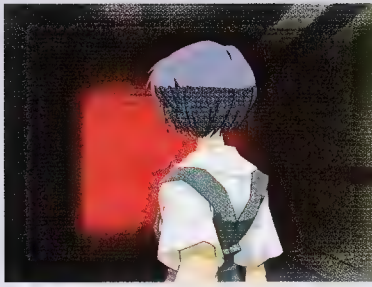
記憶回復



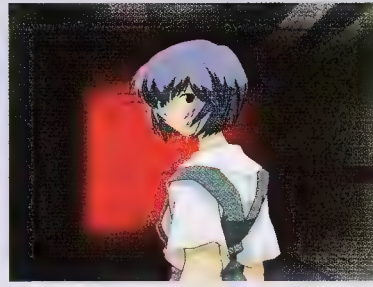
記憶回復



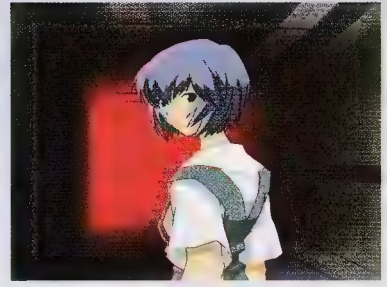
綾皮との別れ



綾波との別れ



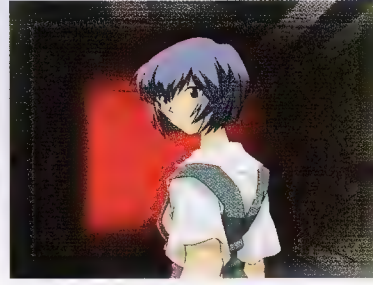
綾波との別れ



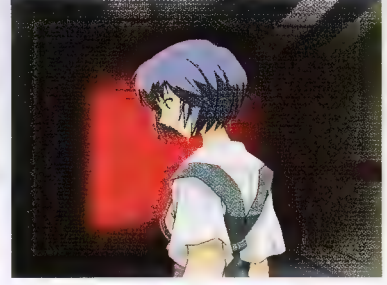
綾波との別れ



綾波との別れ



綾波との別れ



綾波との別れ



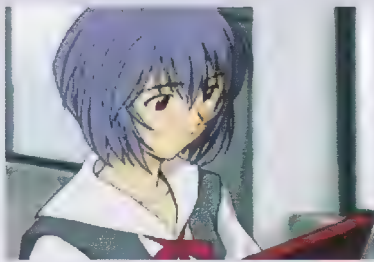
綾波との別れ



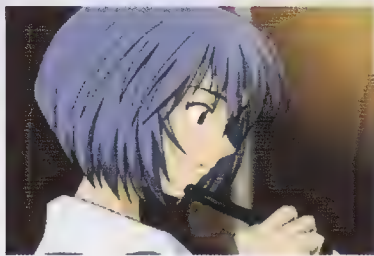
綾波との別れ



綾波との別れ



学校



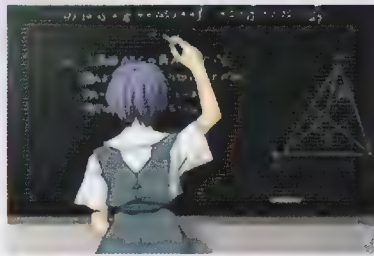
知能強化プログラム



体力強化プログラム



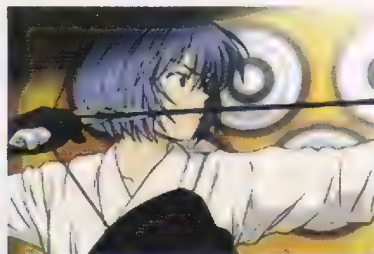
感性強化プログラム



学校



知能強化プログラム



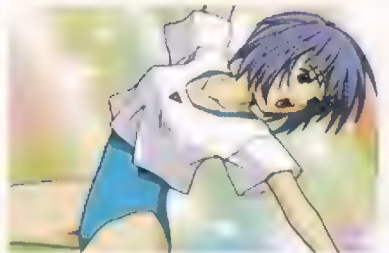
精神強化プログラム



感性強化プログラム



学校



体力強化プログラム



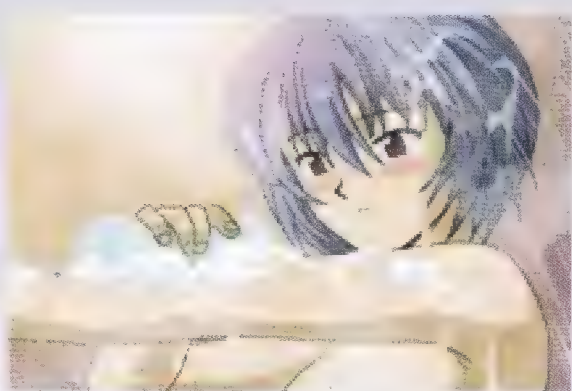
精神強化プログラム



シンクロテスト



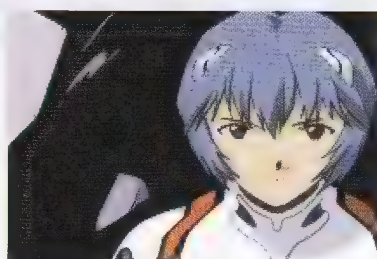
【休息】



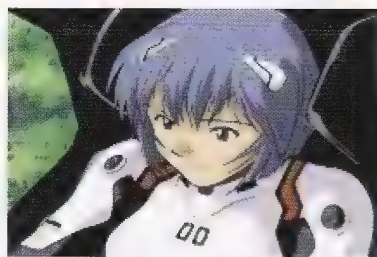
【休息】



【シンクロテスト】



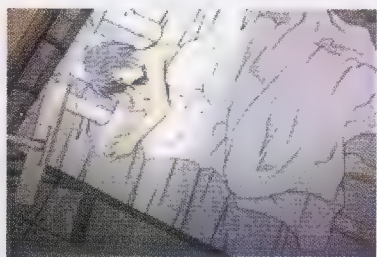
【戦闘シミュレーション】



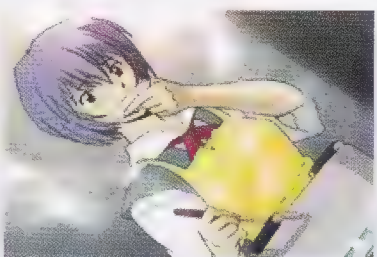
【戦闘シミュレーション】



【休息】



【休息】



【休息】



【休息】



休息



休息



看病



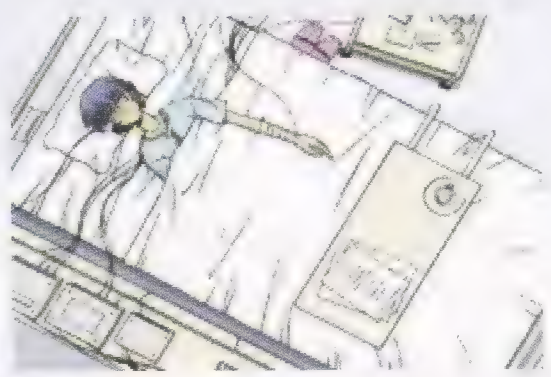
〔看病〕



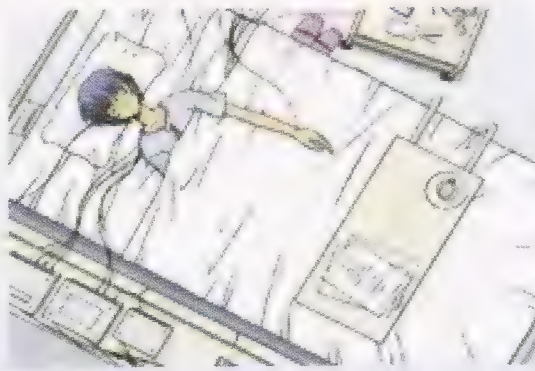
〔入院〕



〔入院〕



〔入院〕



〔入院〕



〔外出〕



〔外出〕

ENDING

ここからは綾波編でのエンディングの画像を掲載していく。オリジナルのPC版から数えて3作目ということもあり、一部のエンディングは新規のものに入れ替えられている。コンプリートするには根気が必要だぞ。

Rei's SIDE



【スーパーヒロイン】



【クイズ女王】



【教育実習生】



【ノーベル物理学者】



【マッドサイエンティスト】



【女子プロレスラー】



【女子ビーチバレー選手】



【女子フィギュアスケート】



【チアリーダー】



スポーツインストラクター



【バレリーナ】



パティシエ



巫女



音楽家



画家



シスター



美術部



婦警



看護婦



保母



スーパーモデル



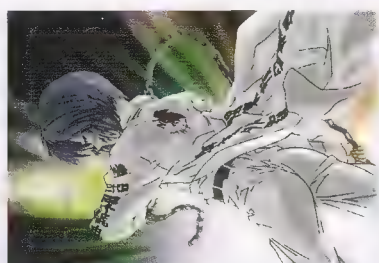
レースクイーン



女怪盗



アカデミー女優



スケバン



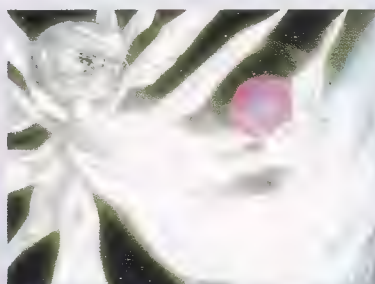
同人作家



【コスプレイヤー】



アイドル歌手



巨大綾波



劇団員



ウェイトレス



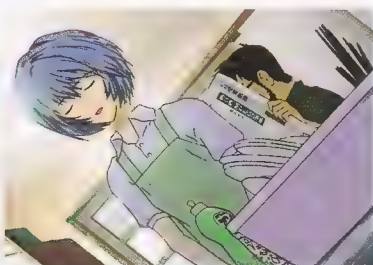
フリーター



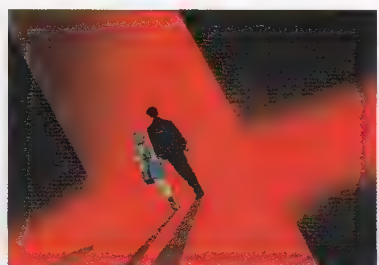
【オタク結婚】



トーストくわえた綾波



ゲンドウの横で家事をしている綾波



プレイヤーの目からゲンドウが綾波を連れ去る



協調性高結婚



協調性高結婚



非行結婚



Asuka's SIDE



COSTUME CATALOG

本作で初めて育成可能になったアスカにも、当然多数のコスチュームが用意されているぞ。最初から持っている黄色いワンピースと第壱中学校の制服には、いつでも着替えられるようになっている。

Asuka's SIDE



制服

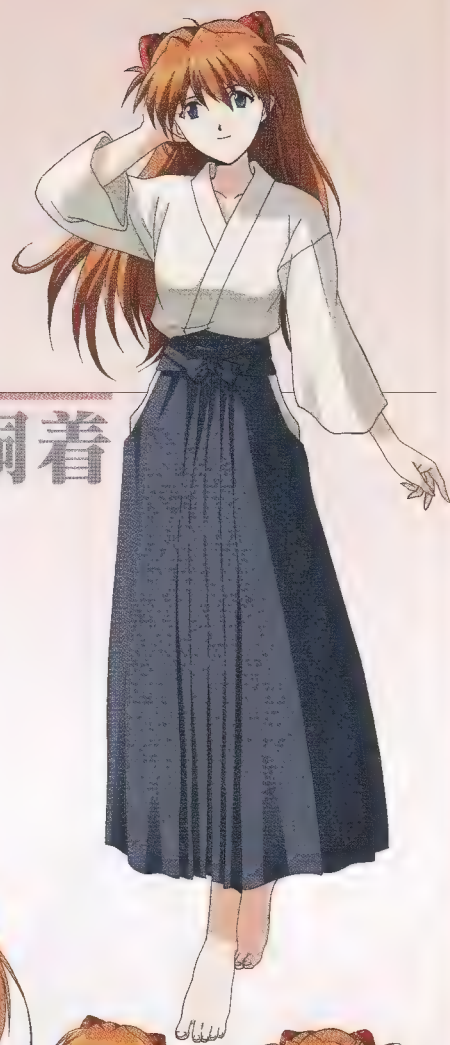


黄色いワンピース

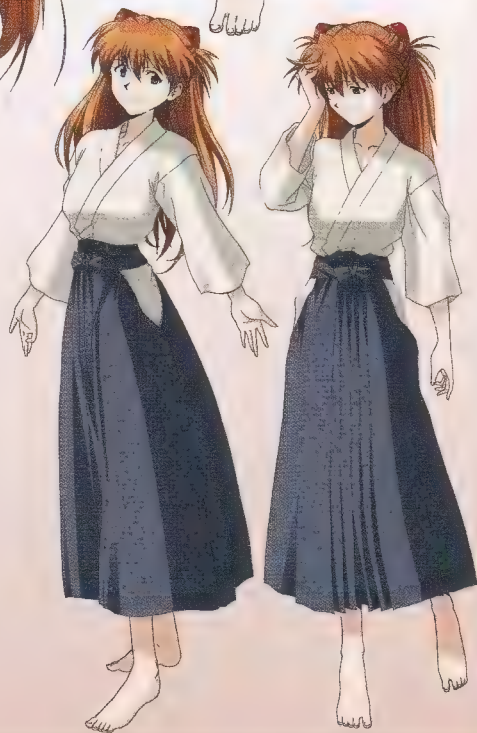


プラグスーツ

胴着



体育着



レオタード

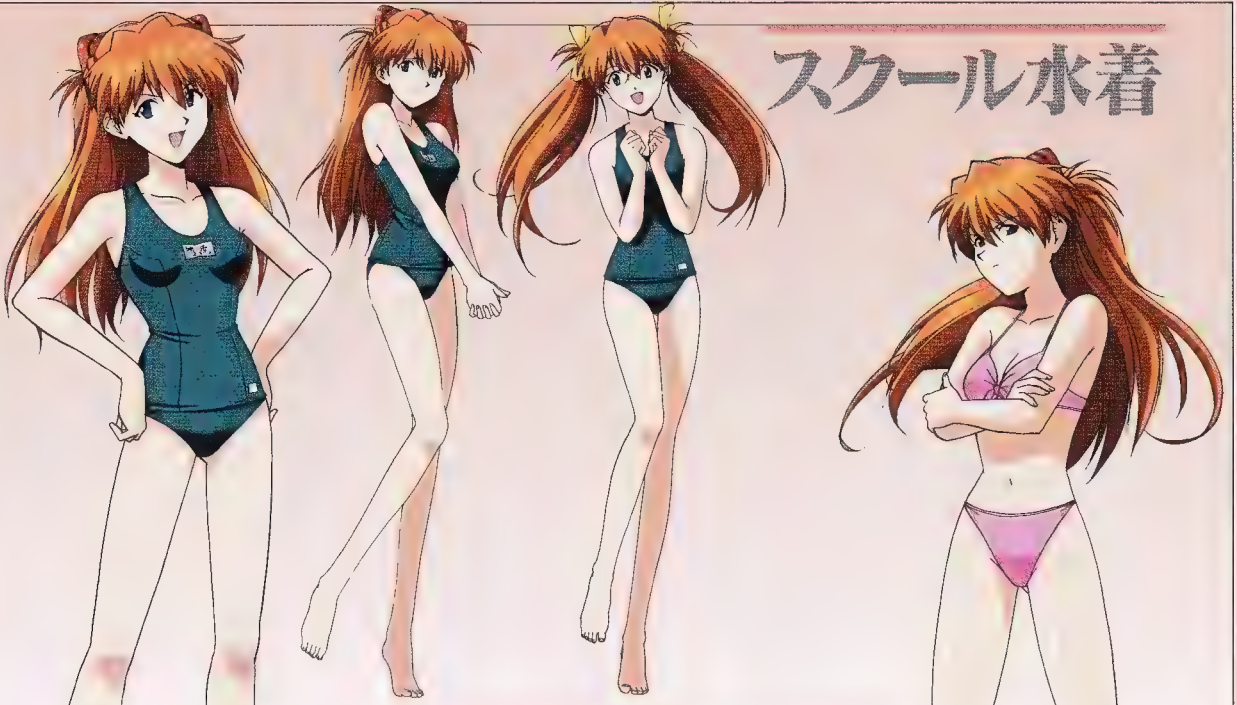


レオタード

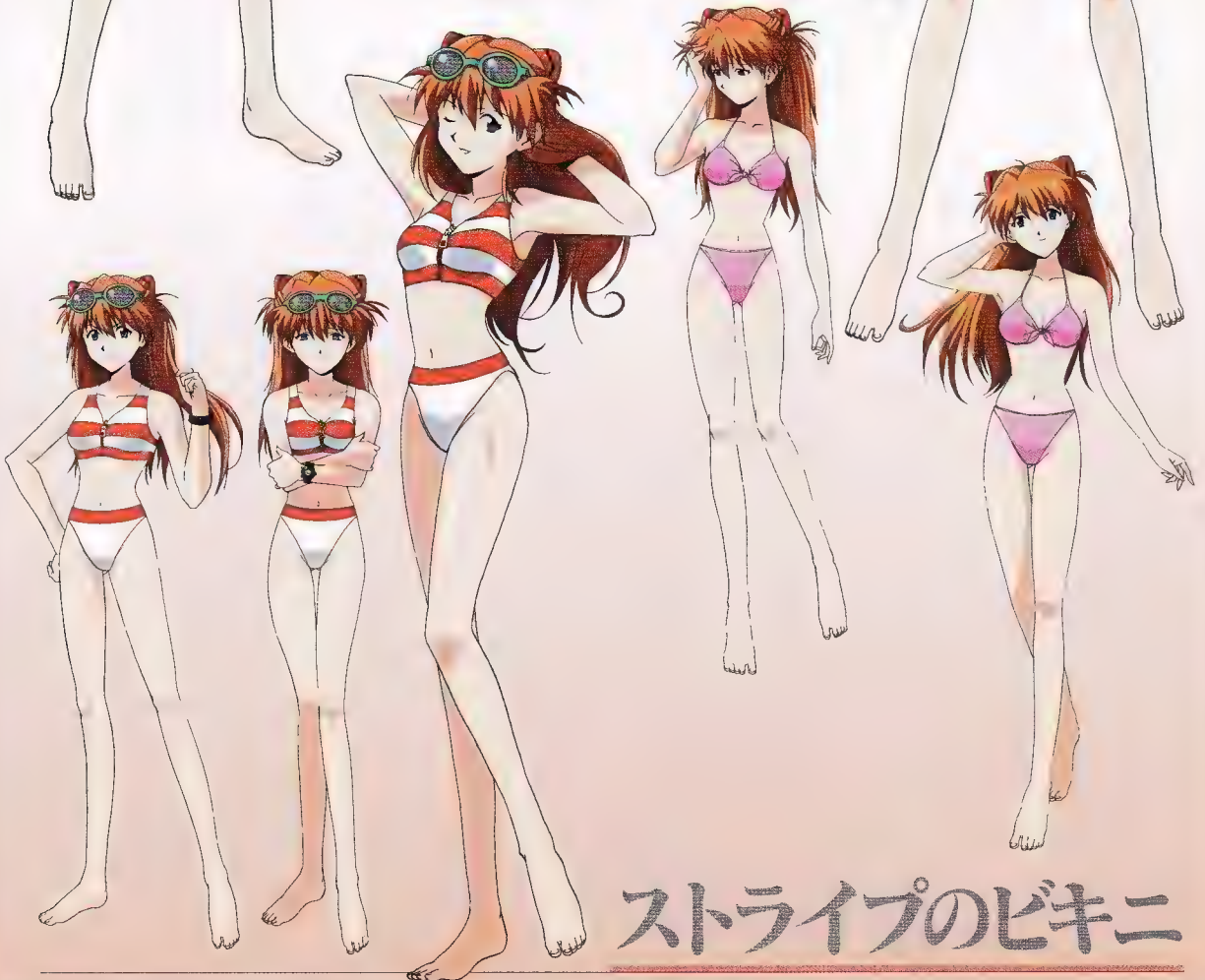


タオル

スクール水着



ビキニの水着



ストライプのビキニ

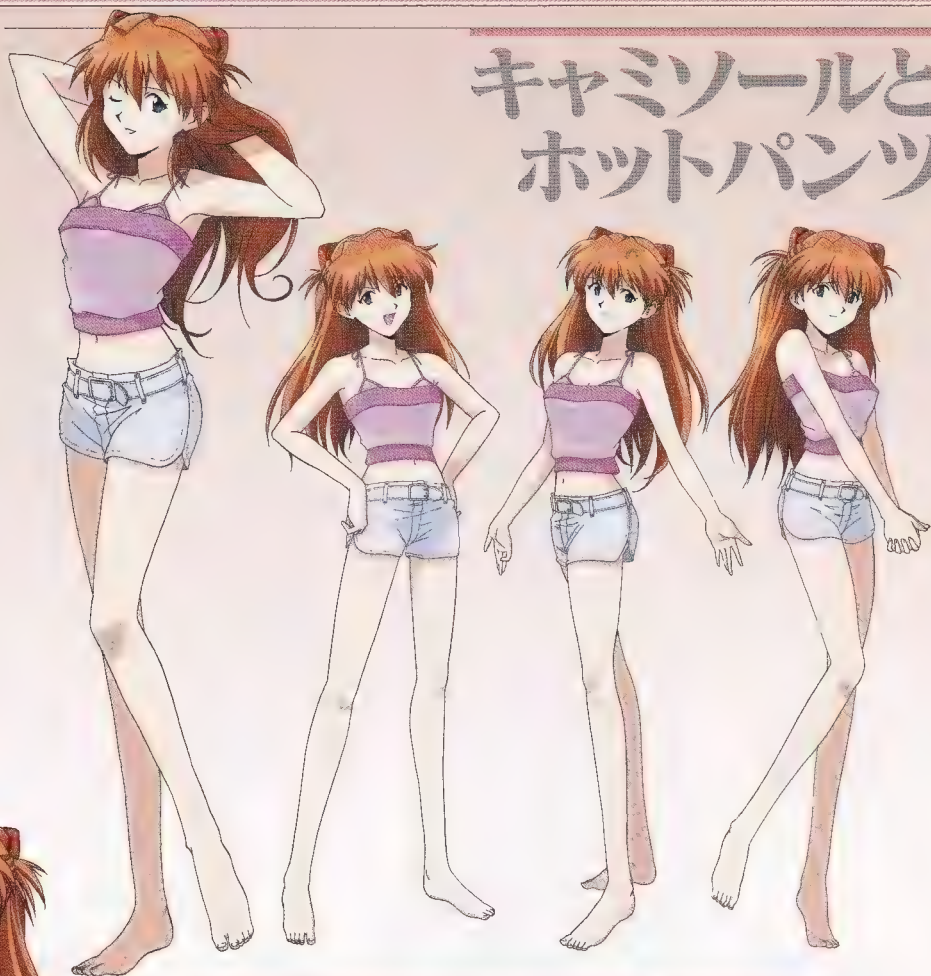


カットソーとミニスカート

ピンクのワンピース



キャミソールと ホットパンツ



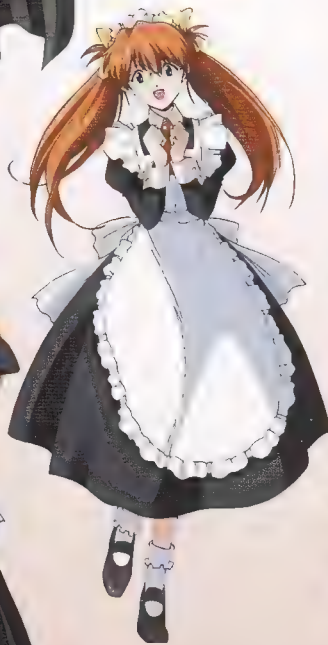
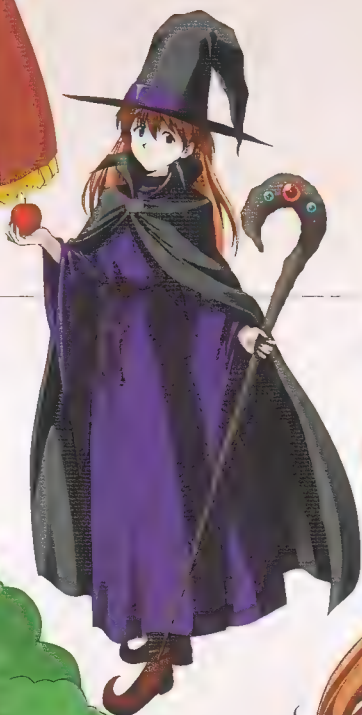
チュニックとデニム



チャイナ風 コスチューム



文化祭



メイド服

浴衣



クリスマス
ドレス



晴れ着

EVENT GRAPHICS

アスカ編のイベントCGは、綾波と比較して必ず発生するものよりも、パラメータや心理状態によって発生・変化するものの比率が高い。いずれにせよ、アルバムをフルコンプするには何度もクリアしなければならない。

Asuka's SIDE



アスカ登場



転校初日



主人公との出会い



補習



【ユニゾン特訓】



【ユニゾン特訓】



【ユニゾン特訓】



【ユニゾン特訓】

【夏祭り】



【夏祭り】



【夏祭り】



温泉に行く



【ネルフのプール】



【修学旅行】

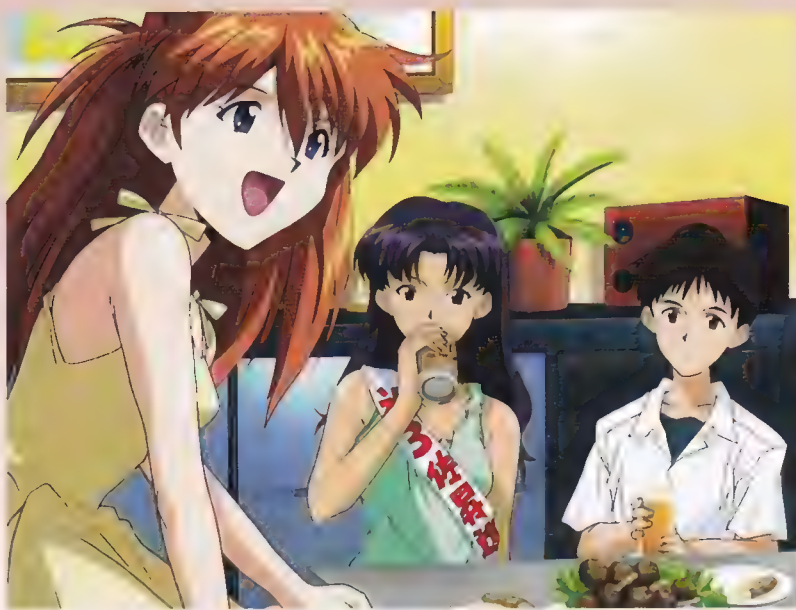


修学旅行

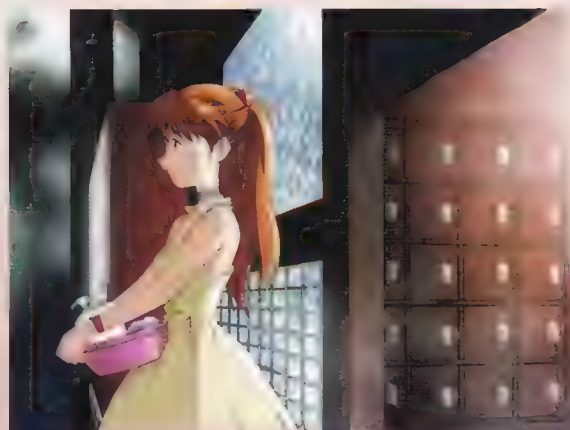


【修学旅行】

ミサト昇進パーティ



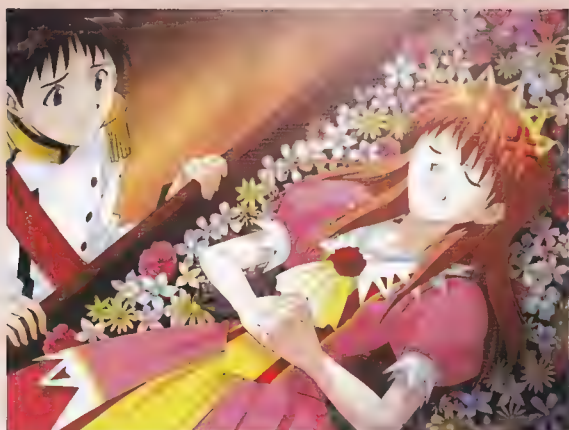
【ラーメン】



神田川



神田川



【文化祭】



【文化祭】



【文化祭】



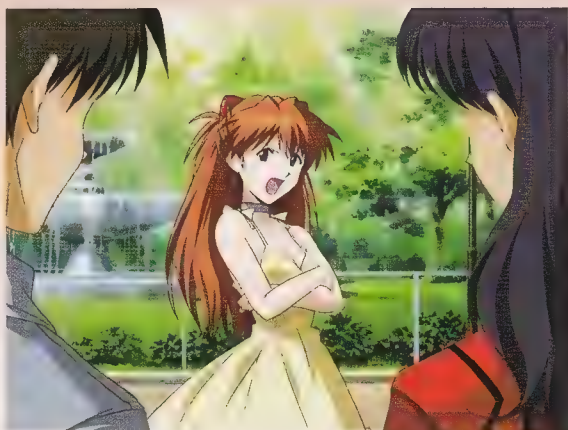
【第十一使徒イロウル襲来】



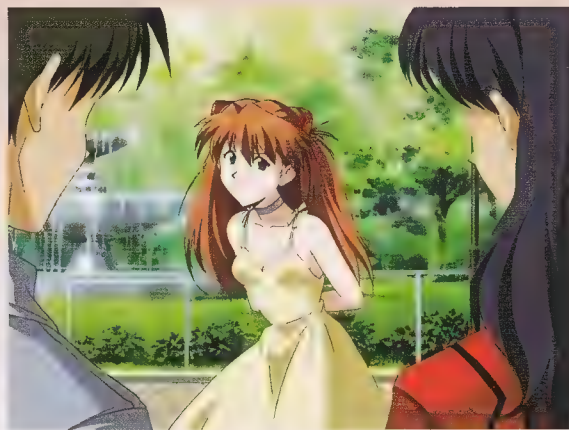
【第十一使徒イロウル襲来】



【第十一使徒イロウル襲来】



【加持とミサト1】



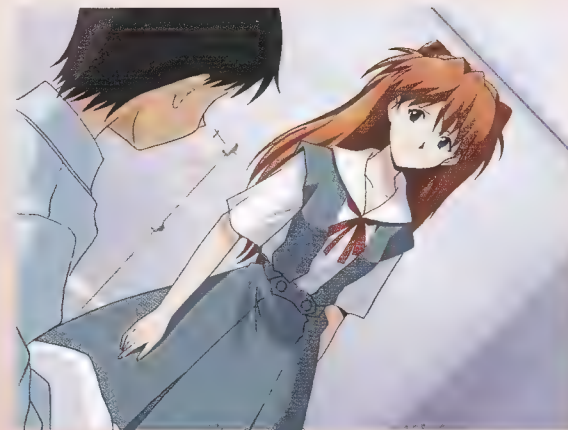
【加持とミサト2】



【キス】



【夫婦喧嘩】



【シンジの見舞い】



シンジの見舞い



【主人公とデート】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



【クリスマスイブ】



[コスプレ]



[祭り]



[あみくじ]

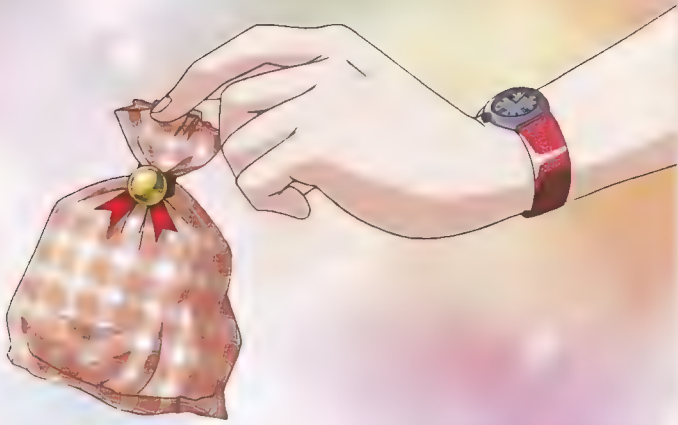


[母の電話]



[おまじない]

バレンタイン



バレンタイン



バレンタイン





【苦悶】



【苦悶】



【叫び】



【失跡】



【離別】



【家出】



【天才の挫折】



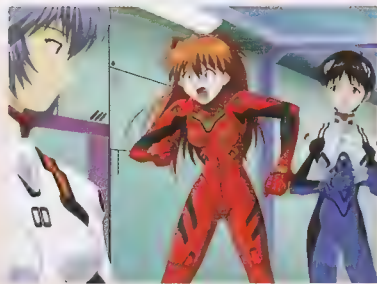
【SOUND ONLY】



【ただいま！】



【ただいま！】



【レイとアスカ】



【シンクロテスト】



【使徒殲滅】



【使徒殲滅】



【使徒殲滅】



【使徒殲滅】



【海水浴】



【海水浴】



【海水浴】



【海水浴】



【海水浴】



【海水浴】



【遊園地】



【遊園地(うさぎ)】



【遊園地】



【動物コーナー】



【アトラクション】



【アトラクション】



【01】



【02】



【03】



【04】



【05】



【06】



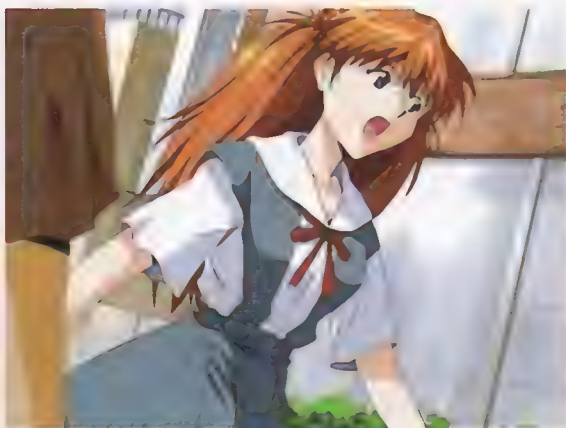
【物思いにふける】



【ヒカヒと面白い】



【気になる新作】



【友人と歩く】



【缶コービー】



【ワインドアップロケット】



【学校】



【学校】



【学校】



【予習】



【個人授業】



【筋力トレーニング】



【スカッシュ】



【合気道】



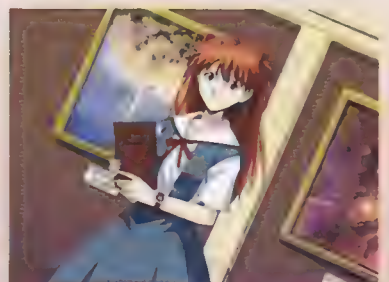
【座禅】



【絵画・演奏】



【絵画・演奏】



【美術鑑賞】



外出



外出



外出



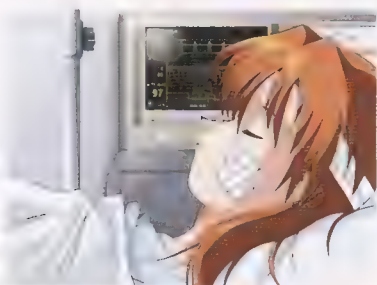
休息



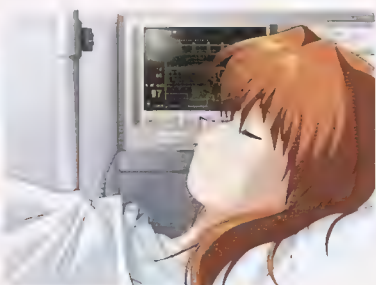
休息



休息



入院



入院



入院



看病



入院



看病

ENDING

ここから先はアスカ編のエンディングで見られる画像を掲載するぞ。なかには発生させるための条件がかなり厳しいものも含まれている。攻略パートを参考にプレイして、コンプリートをめざそう。

Asuka's SIDE



[体育教師]



[漫画家]



[インディーズバンド]



[天才科学者]



[宇宙飛行士]



[留学生]



[プロテニスプレイヤー]



[シンクロナイズドスイミング]



[ピアニスト]



【スーパーアイドル】



【座女】



【戦隊ヒロイン】



【声優】



【シスター】



【書記委員】



【コスプレイヤー】



【ゲーマー】



【世谷三人組】



【結婚1】



【女番長】



【シンジED】



【加持ED】



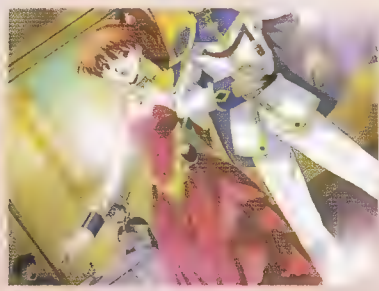
【ウェイトレス】



【フリーター】



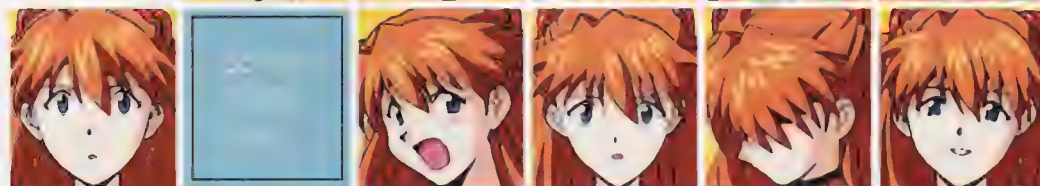
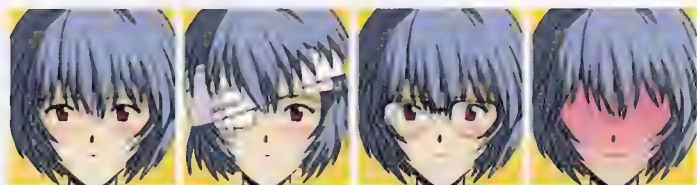
【結婚2】



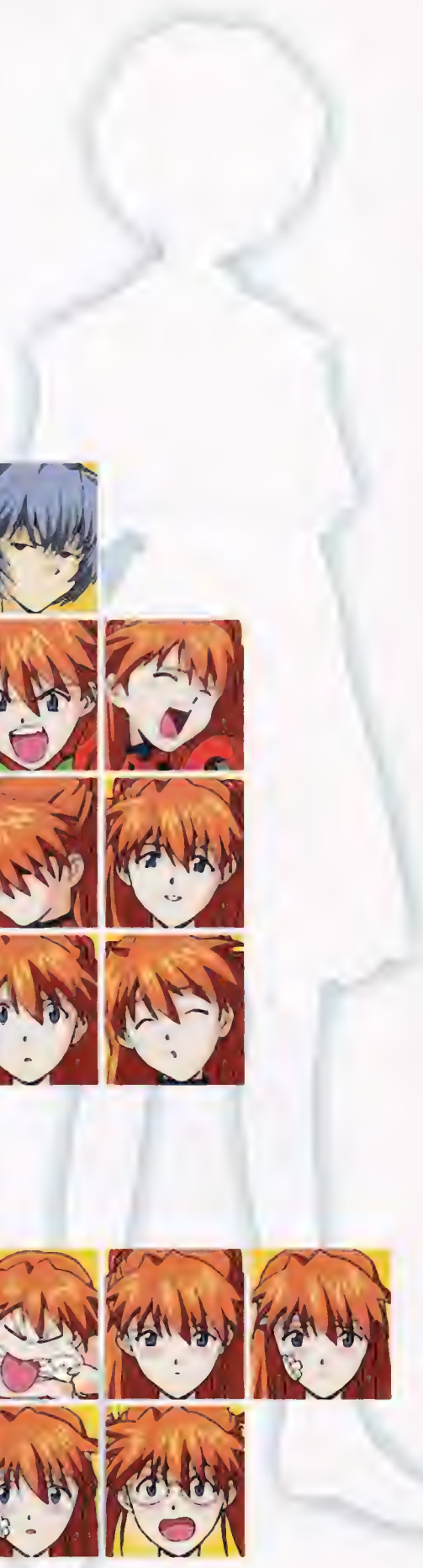
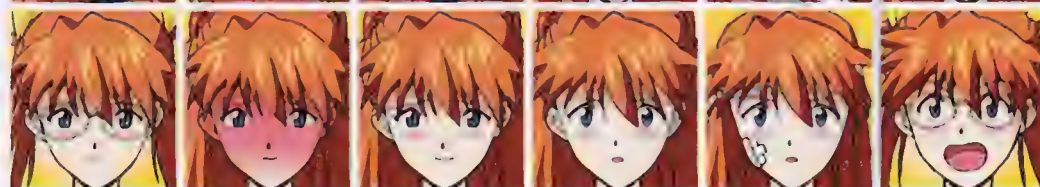
結婚3



結婚4



Others



OTHERS

ここから先は、綾波、アスカ共に登場していないCGを掲載していく。学校行事、スケジュール実行中の画面が中心だが、使徒との戦いに関連したシーンも多い。エヴァがいるシーンでもパイロットは見えないので……。

Other



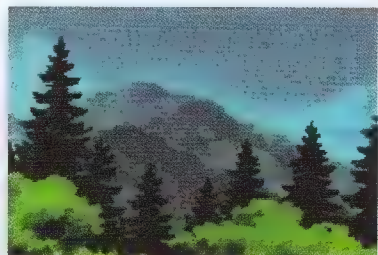
【綾波自爆】



【綾波自爆】



【綾波自爆】



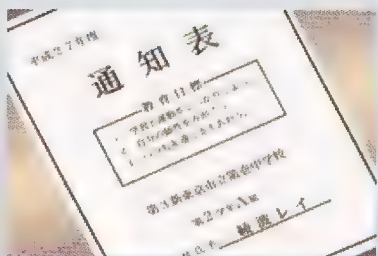
【遠足】



【七夕】



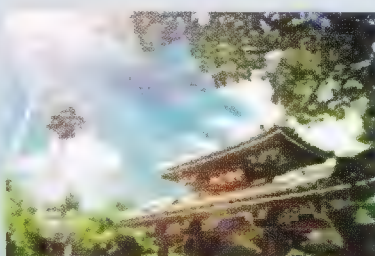
【水泳大会】



【通知表】



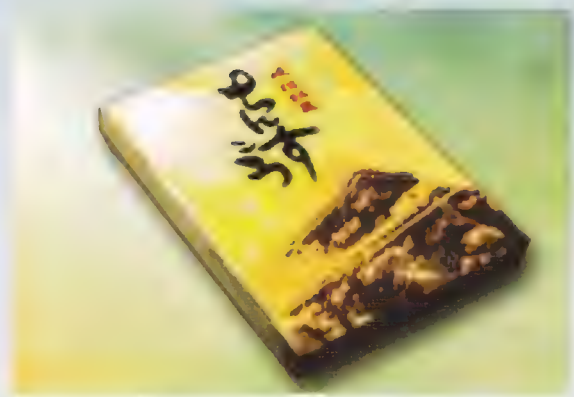
【同人誌即売会】



【沖縄の風景】



【星の砂】



【ちんすこう】



【ペナント】



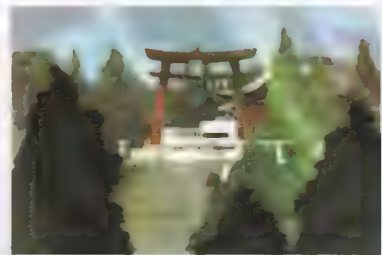
【体育祭】



【文化祭】



【年越しそば】



【神社】



【おみくじ】



【ホワイトデー】



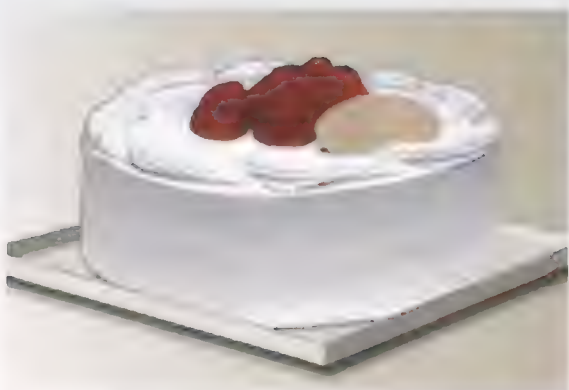
【ホワイトデー】



買ったチョコ



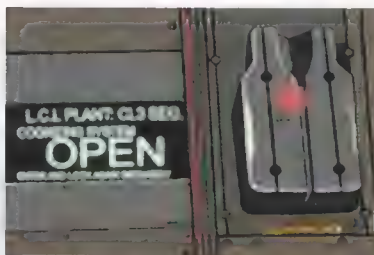
手作りチョコ



【ホワイトデー】



【学校で作ったもの】



【セントラルドグマのハッチ】



セントラルドグマのハッチ



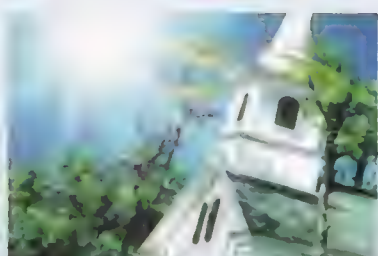
【学校で作ったもの】



ラーメン



【学校で作ったもの】



教会



【ナンバ】



【年賀状】



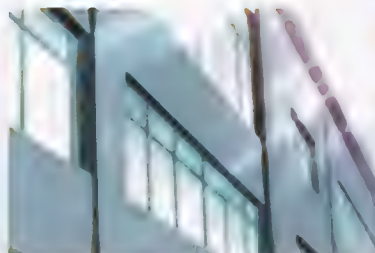
【学校】



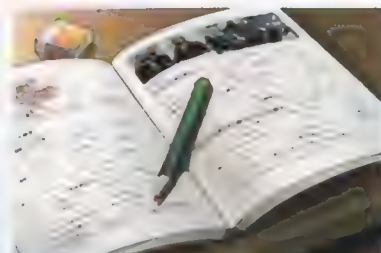
【学校】



【冷蔵庫を開ける】



【学校】



【知能強化プログラム】



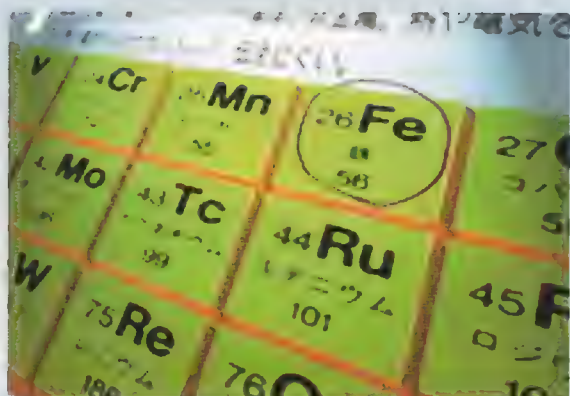
【体力強化プログラム】



【精神強化プログラム】



【感性強化プログラム】



【知能強化プログラム】



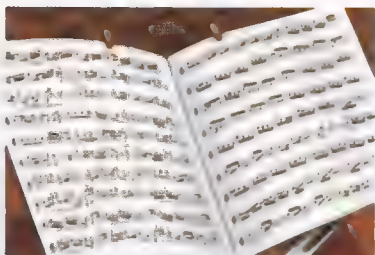
【体力強化プログラム】



【精神強化プログラム】



【シンクロテスト】



【感性強化プログラム】



【シンクロテスト】



【戦闘シミュレーション】



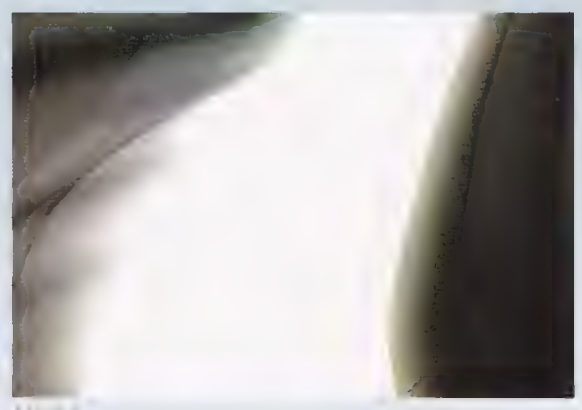
【シンクロテスト】



【戦闘シミュレーション】



【戦闘シミュレーション】



休息

休息



看病

看病



【看病】

【看病】

【公園】



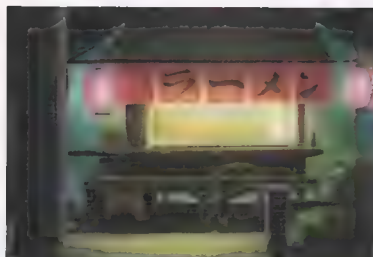
【ムービーチケットガイド】

【電車】

【第五使徒ラミエル襲来】



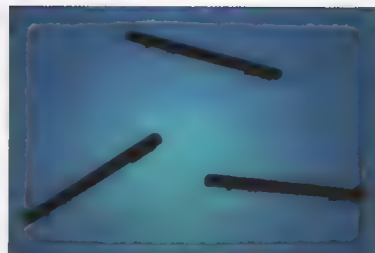
【第十六使徒アルミサエル襲来】



【第十使徒サハクィエル襲来】



【第十七使徒タブリス襲来】



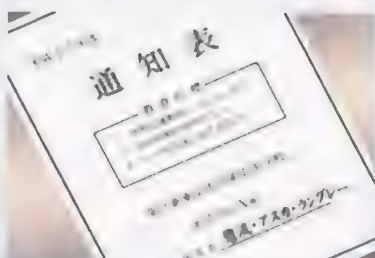
【第十一使徒イロウル襲来】



【第十六使徒アルミサエル襲来】



【フォースチルドレン】



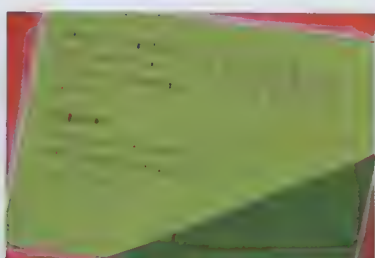
【通知表】



【戦闘シミュレーション】



【戦闘シミュレーション】



【スケジュール実行】



Capture guide





思いのままにレイとアスカを 育てるために……

様々な未来を見つめるためには

「綾波育成計画Withアスカ補完計画」は、育成型シミュレーションゲームである。プレイヤーは、2人の少女の保護者として、スケジュールを管理し、心身を鍛え、勉強をさせる。そのために、ときにはご機嫌をとり、ときには厳しく接する。これらの行動によって、やがて訪れる運命のときまでに、プレイヤーの想いを2人に伝えていく。そしてその結果、様々なエンディングを迎えるというわけだ。無論、何も考えずに適当に過ごしていても、2人は成長する。しかし、60種類以上にも上るエンディングや、数々のイベントを少しでも多く見てみようと思うならば、それなりの「育成計画」が必要となるだろう。このコーナーでは、そのための基本中の基本部分を、新米三尉の諸君に伝授していこうと思う。

新米三尉殿が考えるべきこと

このゲームは、日々の暮らしの中で、レイとアスカにいろいろな体験をさせることで、様々なパターンで成長させていくシステムである。つまり、最も重要なことはその体験をさせる内容と分量の調整。つまりは目的に合ったスケジュール管理こそが、ゲームの鍵である。スケジュールには、プレイヤーが選定できる週間スケジュールと、ゲーム内のカレンダーによって発生日時が決まっているイベントスケジュールがある。両者は大きな関連性を持っており、多くのイベントスケジュールは、週間スケジュールの結果として出てくるパラメータの数値によって分岐し、その結果はさらにパラメータを変動させるということも、頭に入れておこう。カレンダースケジュールの日程までに、必要な数値を達成させる

(あるいは、させない)、というのが基本だ。また、イベントの内容はレイやアスカの「状態」によっても変動するので注意が必要。数値がギリギリな場合、日曜日の外出中にアイテムを買い、調整することも可能。お金の管理も重要なプレイ要素と言える。



◀レイとの出合いの場面。この時から物語は、運命の日に向かっていく。

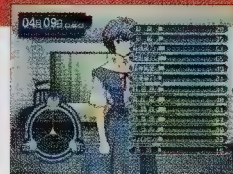


▶様々な出来事が、主人公とレイやアスカの上を通り過ぎていく。

パラメータによる「状態」の分岐

レイとアスカは、パラメータによって様々な「状態」になる。状態が変動すると、ゲーム中のグラフィックが変わり、またプレイヤーへの言葉遣いや、衣装の好みなどが大きく変わり、勝手に着替えてしまうことすらある。また、イベントの成立についても影響を及ぼす。初期状態(デフォルト)のレイやアスカは協調性が低く、パラメータに大きな影響を及ぼす「服を着替える」こともままならない。プレイヤーはまず初期状態(デフォルト)から脱出することを

目指しておくとうまいだろう。レイの場合は、コンクリートむき出しの部屋に、カーテンやカーペットなどの調度品を整えるだけでもかなり向上する。アスカの場合も、小物の購入が有効だろう。また「病気」や「怪我」、「うつろ」になると、回復するまで行動不能になる。病気予防には体力をつけること。怪我やうつろを避けるには、週末の戦闘シミュレーションやシンクロテストを定期的を受けておくことが必要だ。多くの愉快的な衣装を着てくれる「オタク」状態



◀日曜日ごとに、パラメータを確認することを忘れないようにしましょう。

になるには、協調性や自意識を相当犠牲にしなければならない。プレイヤーとの恋愛状態を両立させるには、アイテムや衣装による細かな調整が必要であり難易度は高いだろう。

パラメータ	綾波初期値	アスカ初期値	通常	恋愛	オタク	非行	自意識	モラル	フェロモン
知識	35	35	—	—	—	—	—	—	—
知能	35	35	—	—	—	—	—	—	—
身体能力	30	30	—	—	—	—	—	—	—
反射能力	40	40	—	—	—	—	—	—	—
精神防壁	50	60	—	120以上	120以上	150以上	120以上	120以上	120以上
感受能力	30	40	80以上	120以上	140以上	140以下	120以上	—	—
好奇心	30	25	—	—	140以上	—	—	—	—
責任感	40	20	—	—	—	—	—	120以上	—
協調性	30	25	80以上	120以上	120以下	120以下	120以上	120以上	120以上
自意識	45	60	—	—	120以下	120以下	120以上	—	120以上
モラル	35	35	—	—	—	疲労以下	—	120以上	—
フェロモン	30	30	—	100以上	—	—	—	—	80以上
疲労	0	0	—	80以上	—	モラル以上	—	—	—

病気 疲労値が体力を上回ったとき
 怪我 使徒戦闘で大破したとき
 うつろ イベントでのみ発生(アスカのみ)

※恋愛状態は、主人公の好意値を他の恋愛対象キャラクターと比較して一番高いことが条件。

イベントカレンダー

綾波編

綾波レイを育成対象に選んだ場合、その育成期間はちょうど中学校の1学年分。イベントの発生条件はいくつかあるが、多くは、カレンダーの日付に対応している。レイのパラ

メータの状態によって内容が変動するものも多く、例えばテストの成績を上げるには、知力トレーニングを増やしたり、知力を上げるアイテムを購入する等の準備が必要だろう。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
ゲーム開始時	OP	朝	必ず
4/10	始業式	朝	必ず
4/25	遠足	4/24夜	遠足に出かけるレイにお弁当を作る。何をおかずにするかで、パラメータが変動。 卵焼きとプチトマト/好意+2 鶏のからあげとオニオンリング/好意-1 塩鮭とポテトフライ/好意+1
5/1~5/6	第三使徒サキエル	朝	第三使徒サキエルとの戦闘発生。
5/8	シンジ転入	夜	この日に学校スケジュールを選択すると、シンジが転入してくる。
5/22~5/26	第四使徒シャムシェル	朝	第四使徒シャムシェルと戦闘。 シンクロー率+ATフィールドの合計数値によって、勝利内容とパラメータが変動。 合計値20以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロー率+6/ATフィールド+6 合計値15~19/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロー率+4/ATフィールド+4 合計値14以下/大破/反射能力+2/精神防壁-1/疲労+15/シンクロー率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
第四使徒退避から5日後	シンジがいなくなる	夜	シンジ失踪。シンジと主人公の好意比較により、会話の内容が変動。 主人公のほうが好意が高い/レイ、平然 シンジのほうが好意が高い/レイ、心配
6/7	IDカードもらう	夜	主人公の好意が一番高いと発生。リツコからIDカードを渡される。
6/8	IDカード渡す	夜	6/7の「IDカードをもらう」が発生したかどうかで、イベントの内容が変動。 発生した/レイを押し倒してしまうイベント 発生してない/シンジが持ってきたと告げられる
6/12~6/16	第五使徒ラミエル	朝	第五使徒ラミエルとの戦闘。好意値が主人公が一番高いかそうでないかで、会話の内容が変動。
6/19	三者面談	朝	スケジュールで、レイの3者面談に出席するかどうかの選択肢が発生。 面談に行く/協調性+2/好意+2 会議に行く/協調性-2
6/26~6/30	第六使徒ガキエル	朝	第六使徒ガキエル戦。アスカ、エヴァ式号機登場。
7/3	アスカ転入	朝・特殊	この日に学校スケジュールを選択するとアスカが転入してくる。アスカ補完計画発動条件イベント①
7/7	七夕	夜	ネルフ内に七夕の笹竹が飾られ、短冊が下がっている。 メンタルケアで「社会生活・職業/趣味・スポーツ/人の名前・有名人」のどれかの言葉をひとつでも教えている場合、レイの短冊の内容に反映される。 該当カテゴリの言葉を教えていない場合は、短冊ナシ。
7/10・11・12	期末テスト	朝	必ず学校に登校する。各日疲労+2~4
7/14	水泳大会	朝	学校の水泳大会に参加。体力値により順位変動。 体力値 200以上/1位/自意識+5 体力値 170~199/2位/自意識+3 体力値 140~169/3位/自意識+1 体力値 110~139/4位/変動ナシ 体力値 80~109/5位/自意識-1 体力値 50~79/6位/自意識-3 体力値 49以下/7位/自意識-5 1~3位の時選択肢発生。パラメータ変動 おもいきり奮める/好意+3 気持ちをひきしめさせる/自意識+3/好意+1 疲れたので寝る/協調性-3/自意識-3/好意-1/ATフィールド+3
7/19	1学期終業式	朝	必ず学校に登校。帰宅後通知表イベント発生(表未参照)
7/24・25・26・27・28・29	補習	朝	終業式時点で、知力が規定値(90)以下だった場合発生。 1日あたり知識+3~+5/知能+3~+5/疲労+1~+2で、パラメータ変動
8/5	第七使徒イスラフェル	朝	第七使徒イスラフェルとの戦闘。レイは出撃ナシ。
8/7	ユニゾン	夜	シンジとアスカのユニゾン特訓。
8/11	イスラフェル逆襲	朝	対イスラフェル決着戦。レイは出撃ナシ。
8/13	夏コミ	特殊・街	7/2~8/6の間に、アニメでコミケカタログを買い、この日に街に出ると移動できる。 オタク度+10(会場に最初に入ったときのみ) 同人誌を買った場合、最後に買ったのが女性向、男性向、動物モノのいずれかで、会話が変わる。
8/19	夏祭り	夜	近所の夏祭りの日。夏祭りに連れて行くかどうかで、分岐。 疲れているようなので止めておく/イベント終了 祭りに連れて行くを選択すると、主人公、シンジ、ゲンドウの好意値比較。 シンジかゲンドウが高い/祭りに行かず終了 主人公が高い/祭りに行く 祭りに行った場合、何をするかで選択肢発生。 縁日を覗いて行こう/協調性+5 盆踊りに参加しよう/反射能力+5 花火を見に行こう/感受能力+5 好意値40以上でイベント発生。 祭りの後、レイと手をつなぐ。
9/1	2学期始業式	朝	必ず学校に登校する。
9/11~13	第八使徒サンダルフォン	朝	第八使徒サンダルフォン戦。発生日は、期間中のランダム。日付によって、以後のイベントが変動。 使徒出現が9/11の場合/戦闘後、リツコが修学旅行へ参加することを許可 使徒出現が9/12か9/13の場合/修学旅行イベントナシ。代わりに温泉へ出かける。
9/14~15	温泉	使徒戦から連続	温泉へ。疲労全回復。
9/14・15・16	修学旅行	使徒戦から連続	修学旅行に参加。協調性と所持品により、記念写真の内容が変動。 協調性150以上/ビキニの水着を持っている/ビキニ姿で写る 協調性150以下/ビキニの水着を持っていない/白い水着で写る

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			協調性149以下/スクール水着で写る 帰宅後、主人公への好意値によって、おみやげの内容が変動。 好意値50以上/星の砂 好意値25~49/ちんすこう(お菓子) 好意値24以下/ペナント
9/25~29	第九使徒マトリエル	朝	第九使徒マトリエル戦。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 130以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値 95~129/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド-4 合計値 94以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
10/7	体育祭	朝	学校の体育祭に参加。 協調性200以上で、パン食い競走のCG発生 体力値により、順位決定。パラメータ変動。 体力値 300以上/1位/自意識+5 体力値 250~299/2位/自意識+3 体力値 200~249/3位/自意識+1 体力値 150~199/4位/変動なし 体力値 100~149/5位/自意識-1 体力値 50~99/6位/自意識 3 体力値 49以下/7位/自意識-5
10/16~20	第十使徒サハキエル	朝	1~3位のと看、選択肢発生。パラメータ変動。 おもいっきり奮める/好意+3 気持ちをひきしめさせる/自意識+3/好意+1 疲れたので寝る/協調性 3/自意識-3/好意-1/ATフィールド+3 第十使徒サハキエル戦。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 135以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド-6 合計値 100~134/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値 99以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。
10/16~20	ラーメン	使徒戦から連続	主人公&ミサトのおごりで、ニンニクラーメン チャーシュー抜きを食べる。
10/23~27	学校で作ったもの	夜	期間中に学校スケジュールを実行すると、作ったものをプレゼントしてくれる。 3つの能力の比較で内容が変動。 協調性が高い/クッキー 感受能力が高い/風景画 知能が高く、メンタルケアで言葉を教えている/ボエム
10/30	文化祭の稽古	夜	文化祭の劇の練習をする。 協調性+シンジと主人公好意値比較により、配役が決定。 協調性 200以上で、シンジの好意値が高い/姫 協調性 200以上で、主人公の好意値が高い/魔女 協調性 199以下/木
11月・日曜日 11.3	通りすがりの結婚式 文化祭	街・公園 朝	好意60以上で公園に移動すると、結婚式に遭遇。ブーケを受け取る。 決定した配役別の文化祭の様子イベントが発生。
11/6~11/11	第十一使徒イロウル		第十一使徒イロウルとの戦闘。チルドレンたちは、エントリープラグ内で裸。 戦闘後、エントリープラグ回収のイベント。 右手前エントリープラグ/シンジ 左手前エントリープラグ/アスカ 奥のエントリープラグ/綾波 綾波のプラグだった場合、協調性によって会話とCGに変動。 協調性 200以上/レイ、恥じらう 協調性 199以下/レイ、平然
11/14	機体交換実験トラブル	夜	機体交換実験でトラブル発生。シンジ意識を失う。 シンジへの好意値で会話の内容変動。 好意値 50以上/心配 好意値 49以下/平然
11/15~22	雑巾絞り	夜	期間中に学校スケジュールを実行した日の夜発生。 シンジと主人公の好意比較で会話の内容が変動。 主人公のほうが好意が高い/報告 シンジのほうが好意が高い/鐘しげ
11/27~12/1	第十二使徒レリエル	朝	第十二使徒レリエル戦。初号機がレリエルにとりこまれる。後、帰還。
11/27~12/1	シンジ意識回復	使徒戦から連続	アスカ補完計画発動条件イベント②
12/7・8・9	期末テスト	朝	必ず学校へ登校。
12/11	夫婦喧嘩	朝	シンジとアスカが仲良くケンかるところを目撃。アスカ補完計画発動条件イベント③
12/21	ダミープラグ作成	朝	協調性200以上、モラル150以上の場合に選択肢発生。 「逃げてもいいんだ」と言う/好意+3 「逃げちゃダメだ」と言う/好意-1 理由を言って論ず/-3
12/23	2学期終業式	夜	必ず学校へ登校。帰宅後通知表イベント発生(表末参照)
12/25・26・27	補習	朝	終業式時点で、知力が規定値(120)以下だった場合強制発生。 一日毎、知識+3~5/知能+3~5/疲労+1
12/24	クリスマスイブ	スケジュール決定後	クリスマス関連の一連のイベント。 クリスマスイブの予定を決定する、好意値比較発生。 主人公が一番/主人公と過ごす シンジが一番/シンジと過ごす ゲンドウが一番/ゲンドウと過ごす 主人公と過ごす場合、プレゼントイベント発生 メンタルケアで教えた言葉で、 「物の名前・人が盗りし・*・大切/安らぐ/便利」

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			<p>のカテゴリで教えたアイテムをくれる。 該当カテゴリの言葉を覚えていない場合は、ハンカチ。</p> <p>好意値判定によってイベントの発生が変動。 主人公の好意値99以下/イベント終了。 主人公の好意値100以上/街へ出かける。</p> <p>好意値判定によりイベントの発生が変動。 主人公の好意値119以下/イベント終了 主人公の好意値120以上/主人公の部屋へ</p>
12/31	冬コミ	特殊・街	<p>12/3~12/24の間に、アニメイトでコミケカタログを購入済みの場合、街へ出ると、コミケ会場へ移動できる。 オタク度+10(会場に最初に入った時) 8/13にコミケへ行っているかどうかで、会話内容に変動。 最後に買った同人誌が女性向、男性向、動物のいずれかによって、会話が変わる。</p>
12/31	年越し	スケジュール決定後	<p>スケジュール決定後、レイの状態により年越しそばを作るかどうか行動分岐。 通常・自意識・モラル・フェロモン・恋愛/そば作り手伝う デフォルト・病気・非行・オタク/手伝わない そば作り手伝う場合、主人公の好意で会話の内容とそばの出来ばえが変動。 好意値60以上/パターン1/おいしいそば 好意値30~59/パターン2/太さばらばらのそば 好意値29以下/パターン3/まずそうなそば</p>
1/1	初詣	朝	<p>初詣に出かける。 好意値比較により、主人公のおみくじの内容が変動。 シンジがゲンドウが一番高い/凶(綾波も凶) 主人公が一番高く好意値75以上/大吉 主人公が一番高く好意値50~74/中吉 主人公が一番高く好意値49以下/吉</p> <p>綾波のおみくじの内容が、最も高いパラメータによって変動 凶の場合は、内容無し 知識・知能・感受能力・好奇心/才溢れる行動~ 身体能力・反射能力/肉体を鍛える~ 精神防壁・責任感・自意識/強い意志が~ 協調性・モラル/やさしさをもって~ フェロモン/外見と内面を~ オタク/趣味が実益~ 非行/自由な生き方~</p>
1/1	年賀状	初詣後	<p>協調性:10の結果が年賀状の枚数となり、0枚、1~9枚、10~29枚、30枚以上の4段階で、会話の内容が変動。</p>
1月中旬日	銭湯	夜	<p>期間中に発生。レイの状況によって会話が変わる。怪我以外の9パターン。</p>
1/9	3学期始業式	朝	<p>必ず学校へ登校。帰宅後通知表イベント発生(表末参照)</p>
1/12	第十三使徒バルディエル	朝	<p>第十三使徒バルディエル戦。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 180以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+3/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値 140~179/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値 139以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。</p>
1/13	シンジがいなくなる	夜	<p>第十三使徒戦にショックを受けたシンジがいなくなる。 主人公の好意比較により、会話の内容が変わる。 主人公の好意が高い/報告 シンジの好意が高い/心配そう</p>
1/15	第十四使徒ゼルエル	朝	<p>第十四使徒バルディエル戦。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値で勝利内容とパラメータが変動する。 合計値 185以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値 145~184/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値 144以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、翌日強制入院。</p>
1/16	入院	朝	<p>第十四使徒戦で大破した場合、1/16・17・18入院</p>
2.13	サルベージ		<p>第十四使徒戦で大破した場合発生。 量子化したシンジのサルベージに成功する。 シンジと主人公の好意比較により、会話内容に変動。 主人公の好意が高い/報告 シンジの好意が高い/嬉しげ</p>
2/14	バレンタイン	夜	<p>バレンタインデーに関する一連のイベント。 主人公への好意値によりチョコの種類が変動。</p> <p>好意値29以下/チョコなし 好意値30~59/義理チョコ 好意値60以上/手作りチョコ</p> <p>以下の条件を満たすと、レイとキス 手作りチョコをもらった/主人公への好意値が一番高い/協調性200以上/好意値80以上/クリスマスにキスをしている</p> <p>以下の条件を満たすと、レイとキスするが、ホワイトデーを知らない。 手作りチョコをもらった/主人公への好意値が一番高い/協調性199以下/好意値80以上/クリスマスにキスをしている</p> <p>上記条件をひとつでも満たしていない場合、キスなしでイベント終了。</p>
2/19~2/24	第十五使徒アラエル	朝	<p>第十五使徒戦発生。</p>
2.27・28・29	期末テスト	朝	<p>必ず学校へ登校。疲労度各日+2~4</p>
3/14	ホワイトデー	夜	<p>バレンタインデーのお返しをする。 主人公の好意値により、品物が変動。 好意値70以上/ケーキ 好意値40~69/クッキー 好意値39以下/アイス</p>
3.23	3学期終業式	朝	<p>必ず学校へ登校。</p>
3.24	第十六使徒アルミザエル		<p>第十六使徒アルミザエル戦。</p>

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
3/27	記憶回復		<p>1/多分三人目、のレイの記憶を回復させるイベント。 プレイ中に起こったイベントでの行動を回答する。 記憶回復1問目:遠足/正解すると記憶回復量+25% 記憶回復2問目:夏祭り/正解すると記憶回復量+25% 記憶回復3問目:文化祭/正解すると記憶回復量+25% 記憶回復4問目:クリスマス/正解すると記憶回復量+25%</p> <p>正解率により、レイの状態に変化 正解率50%/涙が頬をつたう 正解率75%/泣きじゃくる 正解率100%/レイの記憶が完全に回復する。</p>
3/28	タミー破壊		リソコがタミープラグのプラントを破壊する。
3/29	カヲルと遭遇		フィフスチルドレン、渚カヲルと遭遇する。アスカ補完計画発動条件イベント④
3/30	綾波との別れ		<p>ネルフ決戦へ。最後の出撃へ向かうレイと別れる。 記憶回復の状況と好意値により以下の6つのパターンでイベント内容が変動。 記憶回復100%/プレイヤー好意が一番高く50以上 記憶回復100%/ゲンドウかシンジの好意が高い、 又はプレイヤー好意一番高いが49以下 記憶回復50~75%+プレイヤーへの好意が一番高い 記憶回復50~75%+他ふたりのほうが好意が高い 記憶回復25%以下</p>
3/30	第十七使徒ダブリス戦		第十七使徒ダブリス(渚カヲル)と対決。
3/31	人類補完計画		人類補完計画発動。好意比較によりイベント内容が変動。
7/19・12/23・3/23	通知表	終業式後	<p>主人公の好意が一番高い/LCLの海の中でゲーム終了。 シンジかゲンドウのほうが高く協調性250以上/綾波の姿を見てゲーム終了 シンジかゲンドウのほうが高く協調性250未満/屍の山を見てゲーム終了 パラメータ判定。エンディングへ。</p> <p>通知表を受け取る。 終業式後に発生。知力値によりイベント内容が変動。 規定値を基準に、選択肢が発生。</p> <p>1学期規定値:知力値90~180 2学期規定値:知力値120~210 3学期規定値:知力値150~240</p> <p>規定値を超えている場合 手放しでほめる/好意+3 教訓をたれる/自意識+3/好意+1 無関心/協調性-1/好意-1/ATフィールド+3</p> <p>規定値範囲内 手放しでほめる/好意+3 厳しく接する/自意識+3/好意+1 無関心/協調性-1/好意-1/ATフィールド-3</p> <p>規定値を下回った場合 励ます/主人公好意50以上の場合/好意+3 励ます/主人公好意49以下の場合/自意識+3/好意+2 叱る/主人公の好意値50以上の場合/自意識+3/好意+1 叱る/主人公の好意値49以下の場合/好意-3/ATフィールド+3</p>

月曜日朝	月曜日のあいさつ	週の始まりの時	レイがあいさつをする。態度や言葉は状態により変動。
休日・長期休暇	濡れる	スケジュール海水浴中	<p>スケジュールで海水浴に出かけた時、レイが濡れる時、 疲労150以上/33%の確率で発生し、選択肢によりパラメータが変動 自分で人工呼吸する/疲労+10/好意+3 (クリスマスにキスをしていると、以降反応が変動) 専門家を探す/疲労+5/好意+1 アタフタする/疲労+20/好意-1</p>
休日・長期休暇	流れる水着	スケジュール海水浴中	海水浴中、レイの水着が流れてしまう。協調性300以上で、ビニーの水着所持していると、33%の確率で発生。パラメータ変動。フェロモン+10
休日・長期休暇	サンオイル	スケジュール海水浴中	サンオイルを塗ってくれる。主人公への好意が60以上のとき33%の確率で発生。パラメータ変動。フェロモン+10
休日・長期休暇	バスで帰る	バカンス系スケジュール実行後	10%の確率で発生。バスの車中でレイが眠ってしまう。疲労+5
日曜日	嫉妬	街・公園	<p>感受能力300以上+好意70以上で発生。 他の女性との会話に嫉妬する。選択肢によりパラメータ変動。 正直に/変動ナシ あわてる/好意-3 怒る/ATフィールド+3/好意-5</p>
平日	家出	夜	<p>以下の条件で発生。レイが家出をする。 遊園地・海水浴・映画館に1回以上行っている/感受能力300以上/精神防壁99以下/疲労200以上</p> <p>探しに行くかどうかの選択肢発生。 ここは探しに行くべきだろう/探しに行く やみくもに動いても仕方がないな/綾波が部屋にくる/好意-1 イベント終了</p> <p>探しに行った場合、選択肢発生。レイのいそうな場所を選ぶ。 遊園地、海水浴場、映画館の中で、スケジュール実行で最初に訪れた場所が正解。</p> <p>1~2回目まで正解すると、付も綾波を発見。パラメータ変動。 1回目/好意+3 2回目/好意+2</p> <p>3回目だと、雨が降り出してしまふ。/好意+1</p>
平日	ナンバラブレター・スカウト	夜	恋愛状態で5%の確率で発生。選択肢によりパラメータ変動。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			スカウトの場合 手放して喜ぶ/協調性-3/フェロモン+3/好意+3 注意する/協調性+5/好意+1 頭ごなしに叱る/疲労+5/好意-5 ナンパ/ラブレターの場合 やきもちをやく/主人公好意が高い/好意+5 やきもちをやく/シンジ又はゲンドウの方が高い/好意-3/ATフィールド+3 平静を装う/主人公好意が高い/好意+3 平静を装う/シンジ又はゲンドウの方が高い/好意+3 無関心/主人公好意が高い/好意-1 無関心/シンジ又はゲンドウの方が高い/好意-1
平日	個人授業でニアミス	知力トレーニング中	落としたり消しゴムを捨おうとして、手が触れる。好意40以上で発生。
平日	買い食い	夜	協調性100以上で学校スケジュールの後、買い食いしているレイを発見する。選択肢発生。パラメータ変動 めくじらを立てる程のことでもないか/モラル-1/好意+3 軽く注意しておくか/モラル+3 しかる/疲労+3/好意-5
日曜日	パラメータ変化報告	TALK	何らかのパラメータが200を超えた場合、それを示す会話が発生する。
日曜日	様子が気になる	朝	協調性が300を超えている時発生。主人公の様子が気になってレイが行動する。 行動内容は以下の条件で変動する。 肩を叩いてくれる/身体能力200以上 針仕事をしてくれる/モラル200以上 抱きついてくる/フェロモン200以上
日曜日	好みのタイプ	TALK	協調性300以上+好意50以上で発生。 以下の選択肢によりレイの反応が変動する。 選択肢 「知的な人がいいなあ」/知識・知能 「体が丈夫なのが一番だね」/身体・反射 「明るい人がいいなあ」/協調性・自意識 「色っぽいタイプが好きだな」/フェロモン 「品行方正な人が好きだ」/責任感・モラル 「根性のある人がいいね」/精神防壁 「感性が豊かな人かなあ」/感受・好奇心 レイのパラメータ中、最高のものを選んで/レイが喜ぶ レイのパラメータ中、二番目のものを選んで/少しだけ喜ぶ それ以外のものを選んで/レイがすねる
日曜日	日曜日が楽しみ	夜	スケジュール決定後、レイがつぶやく。 主人公好意が一番高く、75以上のとき33%の確率で発生。 各状態ごとに、3~4パターンの言葉がある。 病気の場合はデフォルト状態と同じ。
日曜日	最近興味があるもの	TALK	前の週と、パラメータ最高値がいか変わったときに発生。 各パラメータ分類ごとに、3パターン存在。 パラメータの分類は、以下のとおり。 知識・知能/身体・反射/協調性・自意識/フェロモン/責任感・モラル/精神防壁/感受・好奇心
平日	質問	メンタルケア終了時に発生	メンタルケア終了時に発生。教えた言葉について質問してくる。 複数条件を満たしている場合はランダム。パラメータ変化はない。 協調性75以上/地名/大勢で遊ぶ 協調性200以上/知り合いの名前/尊敬している有名人の名前/興味がある有名人の名前 感受能力200以上/水中動物の名前/動物の名前 モラル50以下/危険/残酷な遊び 疲労100以上/やすらぐもの 協調性100以下/疲労100以上/植物/その他の名前 主人公への好意75以上/2人で遊ぶ遊びの名前 恋愛状態/思い出の場所/憧れの場所/出生地 オタク状態/大切なもの/やすらぐもの/便利なもの
日曜日	学校ではやっているもの	TALK	該当する言葉を教えていない場合はナンシ。 通常、自意識、モラル、フェロモン、恋愛のいずれかの状態の時、前の週に5回、学校スケジュールを入力していると発生。 ランダムで以下の5パターン。選択肢(三択)あり いや〜んな感じて何? 七不思議って何? 男の子は、胸の大きい女の子が好きなの? TVゲームって寝ないでするほど面白いもの? 次の試験の出題箇所はこのあたりらしいって
平日	物思いに耽る	夜	好意60以上で5%の確率で発生。状態によって答えが変動する。怪我以外の9種類。選択肢あり。
日曜日	冷蔵庫を開ける	街から戻った時	非行状態の場合のみ発生。 街から戻った時、飲み物をもらおうとすると、冷蔵庫の中に酒を発見する。 選択肢でパラメータ変動。 叱る/モラル+1/好意-1 理解を示す/モラル-1/好意-1 飲み干す/好意-1
日曜日	友達と会う	街・公園	公園に移動すると、50%の確率で発生。
日曜日	手当て	朝	好意60以上で発生。指を切ったところを手当てしてくれる。
日曜日	あんして	街・ダイナー	協調性75以上、好意70以上で制服を着て、ダイナーでパフェを注文すると発生。
休日・長期休暇	恋愛映画で男泣き	映画・恋愛	協調性300以上で発生。映画に感動した主人公にレイがハンカチを貸す。
休日・長期休暇	アクション映画	映画・ホラーかアクション	協調性300以上で発生。映画に興味を持ってレイがジュースをこぼし、ハンカチでふいてくれる。
休日・長期休暇	山羊	遊園地・アニマルワールド	山羊にスカートを引っ張られる。アニマルワールドに3回以上きていて、協調性75以上、感受能力200以上で発生。
休日・長期休暇	迷子	遊園地・スリルワールド	遊園地で迷子に出会って世話をする。スリルワールドに3回以上きていて、協調性75以上、モラル200以上で発生。
休日・長期休暇	迫る	遊園地・ファンタジーワールド	観覧車で2人きりになると、レイが迫ってくる。ファンタジーワールドに3回以上きていて、クリスマス以降、恋愛状態の時に発生。
休日・長期休暇	ターザン	遊園地・アスレチックワールド	ターザンごっこをする元気がレイが見られる。アスレチックワールドに3回以上きていて、協調性75以上、体力200以上で発生。

イベントカレンダー アスカ編

惣流・アスカ・ラングレーを育成対象にする
と、物語は彼女がドイツから日本にやってくる
7月からスタートし、約8ヶ月が育成期間と
なる。1学期は無いも同然で、水泳大会の順
位を上げたり、1学期の期末試験で高得点を
上げて補習を回避することは、なかなか難し

いだろう。また、時期的にすぐに夏休みに入
りてしまう。知力や体力のパラメータを上
げることも可能だが、まずは好意値を上昇さ
せておくと、後半のプレイが楽に進められる
だろう。パラメータや状態によってイベントの
発生条件が変動するのは綾波編と同様。基
本的な手順は同じだが、メンタルケアによっ
て言葉を教えるコマンドはないため、独自会
話が発生するイベントはない。また制服の他
に、黄色いワンピースを所持している。

アスカ補完計画の 発動条件は？

アスカ編をプレイするには、以下の条件
を満たして、綾波編をクリアすること。2回
目以降アスカ編を選ぶようになる。

- ①7/3、学校にスケジュールを組む。
- ②11/27～12/1、第十二使徒戦後のシンジ
の意識回復イベントを通過する。
- ③12/11、学校にスケジュールを組む。
- ④3/26、第十七使徒タブリス戦を通過する。

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
6/24	オープニング1	ゲーム開始時	教育係に任命される／太平洋艦隊佐世保出港
6/25	オープニング2		アスカを出入りに出発／出会い／第六使徒ガキエルと戦闘
7/3	アスカ転入	朝	アスカが学校に転入してくる
7/7	七夕		一番高いパラメータがどれかによって、短冊の内容が変わる。
7/14	水泳大会	朝	学校の水泳大会に出場する。順位は体力値で決定し、それともなってパラメータが変動。 1位／体力値200以上／精神防壁+5／反射能力+4／好意+2 2位／体力値170～／精神防壁+3／反射能力+2／好意+2 3位／体力値140～／精神防壁+1／反射能力+2／好意+2 4位／体力値110～／パラメータ変動なし 5位／体力値80～／精神防壁-1 6位／体力値60～／精神防壁-3 7位／体力値49以下／精神防壁-5
7/10・11・12	期末テスト 1学期	朝	期末テスト。必ず学校へ登校。各日疲労+2～4
7/19	1学期 終業式	朝	終業式。必ず学校へ登校する。／通知表イベント発生。表未参照
7/21・22 7/24～27	補習	朝	期末テスト 1学期の成績悪いと、補習が組まれる(強制)
8/5	第七使徒イスラフェル1	朝	第七使徒 イスラフェルと戦闘。分裂する使徒の臍滅に失敗し、ユニゾン特訓に入る。 主人公とシンジの好意値を比較し、主人公が高いと主人公の部屋、シンジが高いと、ミサトの部屋を使うことになる。
8/7	ユニゾン開始	朝	特訓期間開始。11日の使徒戦までスケジュール実行停止。
8/8	逃げ出すアスカ	朝	部屋を訪れてみると、ユニゾン特訓がうまくいかずにイラつくアスカが部屋を飛び出してしまふ。 アスカの後を追うと、好意+4。追わないと、自意識+3
8月10日	二人きりの夜	朝	8/5のイベントの結果、主人公の部屋で継続している場合、シンジも主人公の好意値が高いと、寝かけたアスカがベッドにもぐり込んでくる。
8/11	第七使徒イスラフェル2	朝	第七使徒イスラフェルとの決着戦。
8/13	同人誌即売会	街	7/2～8/6の間に、アニメイトでコミケカタログを購入するのが発生条件。 街に出かけると、コミケ85の会場へ移動でき、同人誌購入が可能になる。 オタク度+12 同人誌を購入すると、オタク度が変動(ショップアイテムリスト参照)
8/19	夏祭り	夜	浴衣を着て、夏祭りに出かける。パラメータの数値を比較し、高いものに別のイベントが発生。 好奇心／夜店／反射能力+5 協調性／盆踊り／協調性+5 感受能力／花火／感受能力+5 好意値が40以上だと、下駄の鼻緒が切れたアスカをおんぶして帰るイベントが発生する。好意+5
8/21・22 8/24～27	補習	朝	1学期の成績が規定値を下回ると、補習が組まれる(強制)
9/1	2学期始業式	朝	必ず学校へ登校
9/2	アスカの買い物	夜	アスカとの買い物イベント 所持と主人公の好意値を比較し、所持が高いと所持と出かけてしまふ。 主人公の方が高い場合は一緒に買い物に行くかどうかの選択肢が発生。 買い物に行くと、好意+3 どの場合でも、このイベント後、アスカはストライプの水着を所持する。
9/5	プールサイド	夜	ネルフのプールで9/2のイベントで入手した水着姿が見られる。 [1人で]「主人公」と「所持」の3つの買い物状況によって、メッセージが変化する。
9/11～13	第八使徒サンダルフォン	朝	第八使徒サンダルフォンと戦闘し、結果によりパラメータが変動 無傷／反射能力+3／精神防壁-2／シンクロ率+6／ATフィールド+6 中破／反射能力+3／精神防壁-2／シンクロ率+4／ATフィールド+4／疲労+10 大破／反射能力+2／精神防壁+1／シンクロ率+3／ATフィールド+3／疲労+15 なおイベント中、アスカを主人公が助けると、主人公への好意+4 シンジが助けると、シンジへの好意+4
9/14～15	温泉	使徒戦から連続	第八使徒発見が9/12か13の場合、修学旅行のかわりに発生 疲労全回復／フェロモン+5
9/14・15・16	修学旅行	使徒戦から連続	第八使徒発見が9/11の場合、リソコに許可されて発生。 協調性+6 帰宅後、沖縄の写真とおみやげのイベント 写真は、協調性が150以下だとアスカひとり(スクール水着) 150以上だと、仲間たちとの集合写真に。 また、ビキニの水着を持っていると、集合写真のアスカが ストライプの水着からビキニ姿になる。 おみやげは、アスカの状態と主人公への好意値で変動 恋愛状態／ 恋愛状態以外で好意値50以上／ 恋愛状態以外で好意値25～／ 恋愛状態以外で好意値24以下／ また、恋愛状況では各所の会話が変わる。
9/25～29	ネルフの迷路	朝	ネルフに突然の停電が発生し、暗やみの通路を進む事に。 リーダーをアスカにすると、自意識+3／責任感+4

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			主人公をリーダーにすると、協調性+4 侵入後、使徒との戦闘発生。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値によって、勝利内容、パラメータが変動。 合計値65以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値40~59/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値39以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、強制入院。
10/7	体育祭	朝	学校の体育祭に出場。 体力150以上で、リレーのイベントCG発生 順位は体力によって変動し、パラメータ変動。 250以上/1位/身体能力+5/精神防壁+5 225~249/2位/身体能力+3/精神防壁+3 200~224/3位/精神防壁+1 175~199/4位/変動なし 150~174/5位/精神防壁-1 100~149/6位/精神防壁-3 100以下/7位/精神防壁-5
10/10	ハーモニクステスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭する。
10/12	ミサトの昇進祝賀パーティー	夜	ミサトの昇進祝いの宴会に出席。 加持と主人公の好意値を比較し、 加持の方が高いと強調性+3、主人公が高いと好意+3
10/16~20	第十使徒サハウィエル	朝	第十使徒サハウィエルと戦闘発生。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値によって、勝利内容、パラメータが変動。 合計値120以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値90~119/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値89以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破の場合、強制入院。 ミサト(と主人公)のおごりで屋台のラーメンを食べに行くイベント発生。
10/23~27	学校で作ったもの	夜	期間中に登校すると学校で作ったものをプレゼントしてくれる。 品物は、クッキー(好意+2)、風景画(感受能力+2) ケーキ(感受能力+2 好意+3)のどれかで、アスカの状態により変動。 デフォルト(初期状態)/風景画 通常/自意識/モラル/フェロモン/クッキーと風景画どちらからランダム 恋愛/ケーキ それ以外の状態(不良、病気等)では、イベントは発生しない。
10/30	文化祭の稽古	夜	文化祭の出し物「白雪姫」のアスカの配役が決定。 協調性と、好意の状態で役柄が変動する。 協調性200以上で、シンジの好意がより高いと「姫」 協調性200以上で、主人公の好意がより高いと「魔女」 協調性199以下は、「木」
11/3	文化祭	朝	文化祭の稽古で決まった配役による舞台の様子イベント
11/6~11/11	ハーモニクステスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭。
11/6~11/11	第十一使徒イロウル		チルドレンが裸の状態、第十一使徒との戦闘発生。 戦闘終了後、エンタープラグの回収に向かう。 回収するプラグを選択。アスカのプラグは左手前。右はシンジ、奥はレイ。 アスカのプラグだった場合、イベント発生。アスカの状態により反応が変化。 恋愛/恥らう/フェロモン+2/好意+1 それ以外/怒り出して、以下の選択肢発生。 アスカの裸を見た/精神防壁+2/自意識-2 アスカの裸を見てない/精神防壁+2/自意識+2
11/14	機体交換実験トラブル	夜	初号機が暴走。アスカが不安がる。
11/16	アスカのデート予定	夜	この日に学校へ行くと、アスカが友達の家とデートをすることに。 状態が「恋愛」の場合、選択肢発生。 行ってらっしゃい/自意識-2/好意-1 行かないほうがいい/フェロモン+2/好意+1
11/17	アスカのデート	朝	デート予定イベントを通過すると発生。 アスカと恋愛状態かどうかにより、メッセージ変化。 恋愛状態で「行かない方がよい」を選んでいった場合、フェロモン+2
11/17	ファーストキス	アスカのデートから連続	アスカと恋愛状態かどうかにより、会話が変化。 恋愛状態の場合、キスをするイベント発生 好意+3
11/25	シンクロテスト	朝	必ずネルフのラボへ出頭。
11/27~12/1	第十二使徒レリエル	朝	第十二使徒レリエルと戦闘発生。 戦闘イベント後、使徒戦中に行方不明になったシンジが 掃蕩、意識不明から回復した時、アスカの好意値比較によって、居場所が変動する。 シンジの好意が最も高い/アスカは病室内/シンジ好意-3 シンジ以外の好意が高い/アスカは病室外/責任感+4
12/7・8・9	2学期期末	朝	学期末試験。必ず学校へ。各日、疲労+2~4
12/11	夫婦喧嘩	朝	この日にアスカを登校させると発生。 シンジとアスカが学校でケンカしているのを トウジたちが冷やかしているところを目撃する。
12/16	四人目の適格者	夜	加持の仕事場で、フォースチルドレンが誰なのか知ってしまう。 加持と主人公の好意値によって、会話が発動。
12/21	ヒカリとトウジ	夜	イベント「ミサトと加持2」が発生している場合、 ヒカリがアスカにトウジへの思いを相談しているところを立ち聞きすることになる。 「このまま聞くか」「立ち去るか」かの選択が発生。 聞いた場合、アスカとの恋愛状況によってパラメータが変動。 恋愛状態/好意+4 恋愛以外の状態で主人公好意が一番高い/好意+2

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
12/23	2学期終業式	朝	主人公以外の好意が高い/変動なし
12/24	クリスマスイブ	スケジュール入力後	必ず学校へ登校する。終了後通知表イベント発生。表末参照 クリスマスイブの一連のイベント。 まず好意比較によって、「誰と過ごすか」の分岐が発生。 シンジ、加持、主人公の中で好意が一番の相手と過ごす。 主人公が相手の場合、パーティのイベント発生。 恋愛と恋愛以外の状態判定で、メッセージが変動。 プレゼントイベントが発生して、好意値判定。 80未満ではイベント終了。好意80以上でプレゼントをもらえる。 プレゼントの内容は、恋愛と恋愛以外の状態判定で変化。 100未満だとここでイベント終了。 好意値100以上で、街ヘデートに出かける。 恋愛と恋愛以外の状態判定でメッセージ等変動。 好意値120未満の場合ここでイベント終了。 好意値120以上で主人公の部屋へ。 この時点で好意+5 状態判定 恋愛/好意+13 恋愛以外/好意+8
12/31	同人誌即売会	街	12/3~12/24の間に、アニメイトでコミケカタログを購入していた場合、街に出ると参加できる。 コミケ86参加/オタク度+10(会場は出入り可能だが、数値上昇は1回のみ発生) 8/13のコミケへ行ったかどうかで判定分岐。イベント内容変動。 行っていない場合/コミケ参加が初めての内容になる。 行っていた場合/条件分岐発生 以下の条件を満たしていると、アスカがコスプレをする。 8/13のコミケへ行っている オタク状態である メイド服orチャイナ風ドレスを所持している 主人公好意:75以上 条件を満たしていない場合/通常参加。
12/25~27	補習	朝	2学期の成績が規定値を下回ると、補習が組まれる(強制)
12/31	年越し		年越しそばをつくるイベント発生。 好意値と恋愛状態によるメッセージ分岐発生。 好意値60以上かつ恋愛状態、好意値60以上、好意値30~59、好意値30未満の4種。 食後、恋愛状態による状態分岐によりパラメータ変動。 恋愛/好奇心+2/好意+2 恋愛以外/好奇心+2
1/1	初詣		新年の挨拶から、初詣までの一連のイベント 恋愛状態かそうでないかにより、メッセージ等変動。 おみくじを引くイベント。 主人公の結果は好意値の比較により以下のとおり。 シンジまたは加持の好意が一番高い/凶 主人公が一番高い/好意75以上/大吉 主人公が一番高い/好意50~74/中吉 主人公が一番高い/好意49以下/吉 アスカの結果は、一番高いパラメータにより以下のとおり。 知識・知能・感受能力・好奇心/才溢れる~ 身体能力・反射能力/肉体を~ 精神防壁・責任感・自意識/強い意志が~ 協調性・モラル/手を差し伸べ~ フェロモン/外見と内面を~ 非行状態/自由な生き方~ オタク状態/趣味が受益~
1/1	年賀状		帰宅後、年賀状のイベント発生 協調性の数値により、年賀状の数が以下のように変動 協調性200以上/たくさん 協調性100~199/そこそこ 協調性99以下/0枚
1/9	3学期始業式	朝	必ず学校へ登校
1/12	第十三使徒バルディエル	朝	第十三使徒バルディエルとの戦闘発生。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値により勝利内容が変動し、パラメータ数値が上下する。 合計値120以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6 合計値90~99/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値89以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破した場合、アスカは強制入院。
1/13	シンジがいなくなる	夜	第十三使徒戦で大破していない場合、シンジがエヴァを降りる。 シンジに対する好意値が一番高い場合と、そうでない場合でメッセージが変動する。
1/15	第十四使徒ゼルエル	朝	第十四使徒ゼルエルとの戦闘発生。 シンクロ率+ATフィールドの合計数値により勝利内容が変動し、パラメータ数値が上下する。 合計値125以上/無傷/反射能力+3/精神防壁+2/シンクロ率+6/ATフィールド+6

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			合計値95~124/中破/反射能力+3/精神防壁+2/疲労+10/シンクロ率+4/ATフィールド+4 合計値95以下/大破/反射能力+2/精神防壁+1/疲労+15/シンクロ率+3/ATフィールド+3 ※大破した場合、アスカは強制入院。
2/13	シンジのサルベージ完了	夜	第十四使徒戦で、初号機が暴走(大破)した場合発生。
2/13	加持の死	夜	加持の好意が90未満であるが、12/21の「ヒカリとトウジイベント」が起きていない場合に発生。 2つの条件を満たす(90以上でイベントが起きた場合)と、加持の死は回避される。
2/13	継母の電話	夜	状態判定で「恋愛以外/恋愛状態/恋愛状態かつXmasイベント主人公の部屋へ行った」の3パターンで電話の内容が変動する。 電話後、恋愛状態であれば、ヒカリの家へ行くかどうかの選択肢発生。 行ってもいい/好意+2 行くのはダメ/変化ナシ
2/14	バレンタインデー		主人公の好意値と状況によってバレンタインのチョコの種類と、 パラメータが変動。 好意値59以下/チョコなし/変動ナシ 好意値60以上/義理チョコ/好意+1 恋愛状態で、電話イベントで「ヒカリの家に行ってもいい」を選択 /ハート形/好意+3
2/19~2/24	第十五使徒アラエル	朝	第十五使徒アラエルとの戦闘発生。戦闘中、使徒の精神攻撃を受ける。 精神力による判定。 精神力200以上/アスカ耐える 精神力199以下/アスカ耐えられない この結果と好意値により、以降のイベントの内容、パラメータが変動。 精神力200以上で主人公の好意が一番高い/笑顔でいるわ/知能-2/精神防壁+2/協調性-2/自意識2/好意+3 精神力200以上で主人公以外の好意が一番高い/三尉も同じね/知能-2/精神防壁-2/協調性-2/自意識3 精神力199以上で主人公の好意が一番高い/シンジとアスカ。うっすら戻/知能4/精神防壁-4/協調性-4/自意識+3/シンジ好意+3 精神力199以下で主人公以外の好意が一番高い/シンジとアスカ。エヴァを見つける/知能4/精神防壁4/協調性-4/自意識-3
2/24	アスカの家出	嵐の後から連続	精神力199以下の場合発生。感受能力+2/責任感+2 この時点で加持が生きていると、主人公と加持との会話イベント中に入る。
2/27・28・29	期末テスト	朝	必ず学校へ登校する。各日疲労+2~4
3/14	ホワイトデー	バレンタインでチョコをもらった	バレンタインデーにチョコをもらった場合、お返しをする。 好意値と恋愛状況によって、品物が変動。 好意値59以下/アイス 好意値60以上/クッキー 恋愛状態で、2/13日に「ヒカリの家に行ってもいい」を選択/ケーキ
3/23	3学期終業式	朝	必ず学校へ登校する/通知表イベント発生。表未参照
3/24	第十六使徒アルミサエル		第十六使徒アルミサエルとの戦闘発生。以下の条件でイベント内容が変動。 2/24にアスカの家出が発生し、かつ精神力199以下/式号機未稼働/零号機自爆 精神力200以上の場合、シンクロ率+ATフィールドで判定。戦闘の内容が変動。 合計100以上/勝利 合計99以下/敗北/アスカ入院/零号機自爆
3/25	アスカ失踪		第十六使徒戦で式号機が稼働しなかった場合発生。アスカ失踪。
3/28	アスカ発見	アスカ失踪から連続	アスカ失踪が起きた場合に発生。 8/8に、ユニオン特訓から逃げ出すアスカの後ろを追ったかどうかで判定。 追った/主人公がアスカを発見する 追わなかった/アスカ発見の知らせを受ける 好意値判定発生。リソコとの会話の内容が変動。 主人公の好意値60以上/アスカの世話を頼まれる 主人公の好意値59以下/主人公が世話係を解任される 解任された場合、3/31の「人類補完計画」イベントへ直接移動。 他のイベントは発生しない。
3/29	フィフスの少年	アルミサエル戦後/アスカ発見後	アルミサエル戦後、またはアスカ発見後で、主人公が解任されていない場合発生。 アスカが入院している場合、主人公とフィフス(カヲル)との会話。 入院していない場合は、3人での会話になる。この後、条件を満たしていた場合、「???エンディング」へ。
3/29	第十七使徒タブリス	フィフスの少年直後	第十七使徒タブリス(渚カヲル)との対決。 主人公が解任されておらず、下記の「???エンド」の条件を満たさない場合に発生。
3/30	最後の言葉	タブリス戦直後	タブリス戦直後に発生。 この時点で、主人公、シンジ、加持のいずれの好意値が高いかを判定。 シンジ、加持が高い場合、それぞれのエンディングへのフaggが確定する。
3/30	エヴァvsエヴァシリーズ	タブリス戦後/最後の言葉後	最後の戦い。
3/31	人類補完計画	アスカ発見/エヴァvsエヴァ後	「???エンド」の条件を満たさない場合、必ず発生。 イベントフラグを判定し、エンディングが確定する。 アスカが入院していない場合、イベントCG。入院している場合は会話のみ。
...	???	フィフスの少年直後	××が××から××する。以下の条件を満たすと発生。 ・加持の死が未発生 ・第十六使徒戦で、零号機が自爆していない ・主人公の好意が120以上
7/19・12/23・3/23	通知表	終業式後	通知表を受け取る。 終業式後に発生。知力値によりイベント内容が変動。 規定値を基準に、選択肢が発生。 1学期規定値:知力値90~180 2学期規定値:知力値120~210 3学期規定値:知力値150~240 規定値を超えている場合 手放してはめる/好意+3 教訓をたれる/自意識+3/好意+1

発生日時	イベント名	発生タイミング	発生条件
			無関心 / 協調性-1 / 好意-1 / ATフィールド+3 規定値範囲内 手放しでほめる / 好意+3 厳しく接する / 自意識+3 / 好意+1 無関心 / 協調性-1 / 好意-1 / ATフィールド+3 規定値を下回った場合 励ます / 主人公好意50以上の場合 / 好意+3 励ます / 主人公好意49以下の場合 / 自意識+3 / 好意+2 叱る / 主人公の好意値50以上の場合 / 自意識-3 / 好意+1 叱る / 主人公の好意値49以下の場合 / 好意 3 / ATフィールド+3
休日・長期休暇	お弁当	スケジュール海水浴中	恋愛状態の際、33%の確率で発生。フェロモン+5 / 好意-5
休日・長期休暇	ナンバ	スケジュール海水浴中	恋愛状態の際、33%の確率で発生。フェロモン+8
休日・長期休暇	サンオイル	スケジュール海水浴中	自意識状態の際、33%の確率で発生。自意識+4
休日・長期休暇	アイスクリーム	スケジュール遊園地	遊園地に12回以上、恋愛状態の際発生。好意+5
休日・長期休暇	動物とのひととき	スケジュール遊園地	アニマルワールド3回目。
休日・長期休暇	迷子のアスカ	スケジュール遊園地	遊園地に12回以上、自意識状態の際。自意識+4
休日・長期休暇	間接キス	スケジュール映画	モラル状態。モラル+6 / 好意+3
休日・長期休暇	涙ぐむアスカ	スケジュール映画・恋愛映画	恋愛状態。好意+5
休日・長期休暇	オタク映画	スケジュール映画・アニメ	オタク状態。オタク度+10
日曜日	嫉妬	街・公園	恋愛状態の際、10%の確率で発生。 選択肢によって、パラメータが変動。 正直に答える / 変化ナシ あわてる / 好意 3 怒る / ATフィールド-3 / 好意-5
日曜日	ゴミ拾い	街・公園	モラル状態。モラル+10
日曜日	知人と会う	街・公園	50%の確率で発生。相手はランダム。
9月・日曜日	ミサトと加持1	TOWNコマンド選択後	街へ行く。
10~1月・日曜日	ミサトと加持2	TOWNコマンド選択後	ミサトと加持1が発生した後、恋愛状態で街へ行く
日曜日	あこがれ	街から戻る	いずれかのパラメータが150を超えた際、アスカが将来の夢を語る。 内容は、一番高いパラメータにより以下のとおり変動。 知識・知能・好奇心 / 科学者 身体能力・反射能力 / プロテニスプレイヤー 精神防壁・感受能力・協調性 / ピアニスト 責任感・モラル / シスター 自意識・フェロモン / アイドル オタク状態 / コスプレイヤー
平日	寄り道1	夜	オタク状態の際、ゲームズの店先に現れる。
平日	寄り道2	夜	協調性100以上で、スケジュールを学校にした際、下校中にヒカリと寄り道しているアスカに出会う。 選択肢発生。選択によりパラメータが変動する。 何を見てるか尋ねよう / モラル-2 / 好意+4 軽く注意をしておくか / モラル+2 / 好意-4 良い傾向だな / 感受-3
平日	うわの空	夜	好意値60以上、5%の確率で発生。 選択肢発生。状態によって怪我を除く9種類の返答ボタンがある。
11月平日	銭湯	夜。日付はランダム。	風呂が故障し、2人で銭湯へ。状態によって反応が変化。怪我を除く9種類。
平日	ナンバラブレター・スカウト	夜	恋愛状態の際、5%の確率で発生する。 スカウトの場合、選択肢によってパラメータ変動 手放しで喜ぶ / 協調性 3 / フェロモン+3 / 好意+3 注意する / 協調性+5 / 好意+1 頭ごなしに叱る / 疲労+5 / 好意-5 ナンバ及びラブレタ の場合、好意値の比較と選択肢によってパラメータ変動。 やきもちをやく / 主人公好意が高い / 好意+5 やきもちをやく / シンジ又は加持の方が高い / 好意-3 / ATフィールド+3 平静を装う / 主人公好意が高い / 好意+3 平静を装う / シンジ又は加持の方が高い / 好意+3 無関心 / 主人公好意が高い / 好意-1 無関心 / シンジ又は加持の方が高い / 好意-1
平日	学校の怪談	夜	学校に15回以上、週の月一金を学校スケジュール選択していると発生。状態によって返答が分岐する。
日曜日	好きなタイプ	TALK	状態によって返答が分岐。 選択肢 「知的な人がいいなあ」 / 知識・知能 「体が丈夫なのが一番だよな。」 / 身体・反射 「明るい人がいいな」 / 協調性・自意識 「色っぽいタイプが好きだな」 / フェロモン 「品行方正な人が好きだ」 / 責任感・モラル 「根性のある人がいいな。」 / 精神防壁 「感性が豊かな人かなあ。」 / 感受・好奇心 現在パラメータとの比較・選択 最高のパラメータを選択 二番目のパラメータ選択 その他のパラメータ選択
休日・長期休暇	帰り道1	バカンス系スケジュール実行後	恋愛状態の際、バカンス系スケジュール実行後に発生。
平日	帰り道2	夜	恋愛状態の際に発生。好意値+8

学校でのパラメータ成長

週間スケジュールで学校を選択、レイやアスカを登校させると、多くのパラメータを変動させることができる。但し、実は学校での数値の変化のパターンは、曜日によって違っている。つまり、学校には時間割があるということ。下の表を確認して、必要な曜日を選んで登校させるようにすると良いだろう。ま

た、登校させた場合もうひとつ重要な事項がある。2人には主人公以外に恋愛対象となるキャラクターが存在する。シンジは、レイとアスカに共通の「恋愛対象」。ゲームには表面には出てこない「好意値」というパラメータが存在し、シンジへの好意値は、登校によって上昇する。主人公の好意値よりもシンジの

好意値が高いと、その他の状態にかかわらず、シンジとのエンディングが確定する。意図的にシンジエンディングを目指していないなら、登校回数はイベント発生条件を満たすため等の、最低限でかまわない。特に水曜日はシンジ好意値の上昇が多めなので不慮の恋愛を避けたいなら、登校は避けておこう。

学校によるパラメータ変動 綾波用

1学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2~+4	+2~+4	+3~+5	+2~+4	+2~+5
知識	+3~+5	-2~+5	±0~+1	+1~+4	+2~+5
知能	+3~+5		+2~+3	+1~+2	±0~+1
身体能力		-2~-1			+3~+5
反射能力	-2~-1		+3~+6	-3~-2	
精神防壁		+2~+4		+2~+5	-4~-1
感受能力	+1~+4				+1~+3
好奇心	-2~-1		+2~+4		+3~+5
責任感		+3~+6	+2~+4	+1~+3	
協調性		+3~+5		+4~+7	
自意識	+3~+5	-2~-1	+3~+5	-2~-1	+3~+6
モラル	+3~+4	+3~+6	+2~+5	+1~+4	+2~+5
フェロモン	-1~±0	±0~+2	-1~±0	-2~-1	
シンジ好意	+1~+2	±0~+2	+2~+3	+1~+2	+1~+2

2学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2~+4	+2~+4	-4~+5	-2~+4	+2~+3
知識	+3~+5	+1~+3	+1~+2	+3~+5	
知能		+1~+3			+2~+4
身体能力			+4~+7		-2~-1
反射能力	-2~±0	-2~-1	+4~+7		
精神防壁	+3~+5	-3~-1	+2~+4	-3~-2	+3~+4
感受能力	+1~+4			+2~+4	-4~-2
好奇心	+2~+4	-3~-2	+3~+4		-2~-1
責任感				+3~+6	
協調性	+3~+4		-3~±0		+3~+5
自意識	-2~-1	+3~+6	-3~-1	-2~±0	+3~+5
モラル	+1~+4	+5~+7	+3~+4	+3~+4	+2~+3
フェロモン	-3~-1	+2~+3	-2~-1		+3~+5
シンジ好意	+1~+2	+1~+2	+3~+5	+2~+3	+2~+3

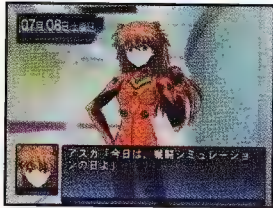
3学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+3~+5	+2~+3	+2~+3	+2~+3	+3~+5
知識	+1~+4	+3~+4	+3~+5	+2~+4	+1~+2
知能	+2~+5			+1~+4	
身体能力	+3~+6	-2~-1	-3~±0		+3~+6
反射能力	+4~+7	-3~±0		-3~-1	+3~+6
精神防壁		-2~-1	+4~+6	-2~-1	-2~-1
感受能力		+2~+4	+2~+3	+1~+3	-3~-2
好奇心	-3~-2	+3~+5	-2~-1	+3~+6	+2~+4
責任感			+2~+4		
協調性			+3~+6		+5~+6
自意識	+4~+6	-2~-1	-3~-1	+3~+5	-2~-1
モラル	+2~+3	+3~+6	+1~+3	+2~+3	+1~+3
フェロモン	-4~-1	+2~+4	-2~-1		-3~-1
シンジ好意	+2~+3	+2~+3	+2~+3	+2~+3	+2~+4

学校によるパラメータ変動 アスカ用

1学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+1~+3	+1~+3	+2~+4	+2~+3	+2~+4
知識	+3~+4	+3~+5	+1~+2	+2~+4	+2~+3
知能	+3~+4		+2~+3	+1~+3	+1~+2
身体能力		-2~-1	+1~+3		+3~+5
反射能力	-2~-1		+3~+4	-3~-2	
精神防壁		+3~+4		+2~+3	-3~-1
感受能力	+2~+3	+0~+2	+0~+2	±0~+2	+1~+3
好奇心	-3~-1		+3~+4		+3~+5
責任感		+2~+4	+2~+4	+1~+3	
協調性		+3~+4		+4~+5	
自意識	+3~+5	-2~±0	+3~+5	-2~±0	+4~+6
モラル	+1~+3	+3~+5	+2~+4	+1~+3	+2~+4
フェロモン		+2~+4	+3~+5	-2~±0	
シンジ好意	+2~+4	±0~+2	+1~+3	+1~+2	+1~+3

2学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+2~+3	+2~+3	+3~+5	+2~+3	+1~+3
知識	+1~+3	+3~+4	+2~+3	+4~+5	+3~+4
知能	+4~+5	+2~+3			
身体能力	-2~±0		+4~+5		-2~-1
反射能力	-2~±0	-2~-1	+4~+6		
精神防壁	+3~+5	-3~-1	+2~+4	-3~-2	+3~+4
感受能力	+1~+3		+1~+2	+2~+3	-2~±0
好奇心	+3~+5	-2~-1	+3~+4		-2~-1
責任感	+3~+5	+2~+4		+3~+5	
協調性			-2~-1		+4~+5
自意識	-2~±0	+3~+5	-4~-2	-3~-1	+3~+5
モラル	+1~+3	+5~+7	±0~+2	-4~+6	±0~+2
フェロモン	-2~-1	+2~+4	-1~±0	+3~+5	+2~+4
シンジ好意	+1~+3	+1~+3	+3~+5	+2~+3	+2~+4

3学期	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
疲労	+3~+5	+2~+3	+2~+3	+2~+3	+3~+5
知識	+2~+3	+3~+4	+3~+5	+2~+4	+1~+3
知能	+2~+4	+1~+3		+2~+3	
身体能力	+2~+3	-2~±0	-2~±0		+2~+4
反射能力	+3~+5	-2~-1		-2~±0	+3~+5
精神防壁		+4~+6		-2~-1	-2~-1
感受能力		+2~+4	+2~+3	+1~+3	-3~-2
好奇心	-2~±0	+4~+5	±0~+2	+3~+4	+3~+5
責任感			+2~+4		
協調性			+4~+5		+5~+6
自意識	+4~+6	-2~±0	-2~-1	+3~+5	-2~±0
モラル	+1~+3	+3~+5	+0~+2	+2~+4	
フェロモン	-3~-1	+3~+5	-2~±0		-3~-1
シンジ好意	+2~+4	+2~+3	+2~+4	+2~+3	+2~+4



トレーニングやスケジュールでの成長

スケジュールの分類

週間スケジュールの選択は、ゲーム中で最も重要なポイントであると言える。各種のスケジュール選択には、平日、週末、休日、長

期休暇の4つのパターンがある。平日には、訓練や学習系の日程。週末にはネルフでのシンクロテストと戦闘シミュレーション、休日には、映画館、遊園地、海水浴に出かけることができる。また、休息や外出は、基本的にいつでも選べる。入院、看病は、強制日程で選択はできない。

病気や怪我の対策と休暇

ゲーム中最も避けたいことは、日程を選択できなくなること。つまり、「病気」や「怪我」である。「病気」は、「疲労」が「身体能力」を上回ると発生し、強制的に入院。疲労を回復できるまで、日程の選択が不能になる。こ

訓練・スケジュールによるパラメータ変動 綾波編

訓練内容	ネルフ			スケジュール							
	シンクロテスト	戦闘シミュ	謎の訓練	休息	外出	入院	看病	遊園地	海水浴	映画館	
疲労	+3~+5	+2~+4	+2~+4	-6~-4	-7~-6	9~-7	-8~-6	-6~-2	-6~-2	-6~-2	
知識											
知能				3~-2							
身体能力		±0~-1									
反射能力	±0~+1	+1~+3									
精神防壁	-2~-1	+2~+4						-3~-1	-3~-2	-3~-1	
感受能力		-3~-1								+2~+4	
好奇心	-3~-1	-3~-2									
責任感		+2~+3			-3~-2				1~±0		
協調性	-4~-2	-3~-1	-5~-3	3~-2				+4~+5			
自意識	+3~+6	+3~+4		1~±0				-3~-2	-3~-2	3~-2	
モラル	-3~-1	-4~-2		2~±0	-3~-1				3~-2		
フェロモン			-3~-1						+4~+6		
主人公好意								+1~+2	+1~+2	+1~+2	
ゲンドウ好意	+3~+5	+3~+5	+1~+2								
オタク										+1~+2※	
シンクロ率	+5	+5	+3								
ATフィールド			+3								

「※」は、条件を満たした場合にプラスされるパラメータです。

トレーニング内容	知力1			知力2	体力		精神		感性	
	1(1回)	2(2回)	3(3回)		1	2	1	2	1	2
疲労				+2~+3	+4~+6	+3~+5	+3~+5	+2~+3	+1~+3	+1~+3
知識	+3~+4	+3~+4	+3~+4	+3~+6		3~-1	-3~-1		±0~+1	
知能	+3~+4	+3~+4	+3~+4	+4~+7						
身体能力	2~-1	-2~-1	-2~-1	-3~-1	+6~+7	+2~+3	+2~+3	+0~+2		
反射能力	-3~-1	3~-1	-3~-1	-2~±0	+2~+3	+6~+7	+4~+7		-2~-1	-3~-1
精神防壁				+1~+2	±0~+2	-3~-2	+2~+4	+3~+4		+2~+4
感受能力		±0~+2	±0~+2		3~-2		+0~+2	±0~+2	+3~+4	+3~+6
好奇心		+4~+5	+4~+5	±0~+1		+2~+4	3~-2	-2~-1	+2~+4	+1~+3
責任感				+4~+6	+2~+3		+3~+6	+3~+4		
協調性		+4~+5	+4~+5			+3~+6	2~-1		2~±0	
自意識	-3~-2	-3~-2	-3~-2		+4~+6		+2~+3	+0~+2	+3~+6	-2~-1
モラル				-1~±0			+1~+3	+2~+3	+2~+4	+2~+4
フェロモン			+4~+6		3~±0	±0~+1		-2~-1		
主人公好意			+2~+3							
ゲンドウ好意										
オタク										
シンクロ率							+1	+1	+1	
ATフィールド					+1	+1				+1

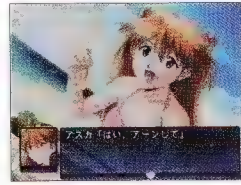
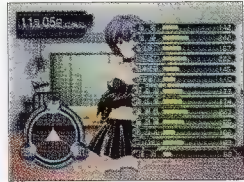
れを防止するには、まず「身体能力」をつけること。ゲームの序盤には、体力訓練を多めにして、早めに能力値を上げておくと、プレイの進行が楽になるだろう。

恋愛と戦闘と勉強の相乗効果

学校でのシンジと同様に、ネルフでの訓練(シンクロテストと戦闘シミュレーション)を行うと、レイではゲンドウへの、アスカでは加持への好意値が上昇する。訓練を減らせばこれを防ぐことができるが、シンクロ率やATフィールドの値が低いと、使徒との戦闘に負け、

「怪我」状態になってしまうので得策ではない。したがって、訓練で上がったゲンドウや加持への好意値分以上に、主人公への好意値を上げた方がよい。このため、レイならメンタルケアを、アスカなら個人授業を増やし、知力方面の能力を伸ばしながら、主人公への好意値も得るのがよい。また長期休暇には、映画館、遊園地、海水浴、を連続して選ぶ。溜まった疲労を解消し、主人公への好意値も大量に得るチャンスだ。知力の訓練を増やせば、「補習」の回避にもつながり、長期休暇を有効に使う条件を整えられるだろう。

▶数値だけではなく、左側のグラフも参照して、バランスを考えよう。



◀海水浴等のイベントも、レイやアスカの好意値を上昇させる。

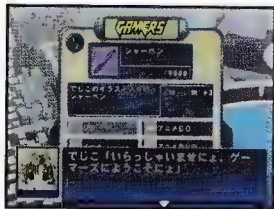
訓練・スケジュールによるパラメータ変動 アスカ編

訓練	ネルフ!		スケジュール						
	シンクロテスト	戦闘シミュ	休息	映画	入院	補習	遊園地	海水浴	映画館
疲労			-1~-5	8~6	-10~-8	-9~-7	5~-3	-5~-3	-5~-3
知識			-2~±0	-1~±0					
知能				-2~±0					
身体能力		+0~+2							
反射能力	±0~+1	+2~+4							
精神防壁	-1~±0	+0~+1					-1~±0	-2~±0	-2~±0
感受能力		-2~±0							+3~+5
好奇心	-3~-1	-3~-1							
責任感		+4~+6		-2~-1				-1~±0	
協調性	-3~-1	-2~-1	-2~-1				+5~+6	+1~+3	
自意識	+3~+5	+4~+5	-1~±0				-3~-2	-1~±0	-2~±0
モラル	-2~±0	-3~-1	-2~±0	-3~-1				-2~-1	+5~+7
フェロモン								+6~+8	
主人公好意							+3~+5	+3~+5	+3~+5
加持好意	+7~+9	+7~+9							
オタク									+1~+2※
シンクロ率		+5							
ATフィールド	+5								

「※」は、条件を満たした場合にプラスされるパラメータです。

トレーニング	知力1	知力2	体力1	体力2	精神1	精神2	感性1	感性2
内容	知能	知能	知能	知能	知能	知能	知能	知能
疲労	+1~+2		+3~+5	+3~+4	+3~+4	-4~+6	+2~+4	-2~+4
知識	+7~+9	+6~+8		-1~±0	-2~±0		+1~+2	
知能	+6~+8	+5~+6						
身体能力	-3~-1	-1~±0	+7~+9	+5~+7	+4~+5	±0~+1		
反射能力	-2~±0	+0~+1	+5~+6	+7~+8	+1~+3		-2~±0	-2~±0
精神防壁	+0~+2		±0~+2	-3~-1	+4~+5	+5~+6		+2~+4
感受能力			-3~-2			±0~+2		+7~+8
好奇心	+0~+1			+2~+3	-2~-1	-1~±0	+6~+8	±0~+2
責任感		+1~+3	+1~+3		+4~+6	+3~+5		-1~±0
協調性		+3~+5		+2~+4	-1~±0	-2~±0	-2~±0	
自意識		-2~-1	+4~+5		+2~+3	+2~+4	±0~+2	-2~±0
モラル	-1~±0	+1~+2			+1~+3	+2~+4	+1~+3	+3~+5
フェロモン		+4~+5	-2~-1	+1~+3		-2~-1		
主人公好意	+3~+5	+3~+5						
加持好意								
オタク								
シンクロ率					+1	+1	+1	
ATフィールド			+1	+1				+1

各種ショップの販売物とその効果



日曜日に街で買える、各種のショップに並ぶ商品で、レイとアスカのパラメータを調整することができる。アイテムには、購入した数だけ数値が変動し、効果が持続するもの(グッズ・アクセサリー類)、購入するとその場で効果が出るもの(飲食物・薬)、身につけていると、効果を発揮するもの(服)の3種類がある。また、ショップで確認できる効果の他に隠しパラメータを上昇させるものがある。特に「オタク度」は、アニメやコミック関連のグッズ、年2回のコミックマーケットでの同人誌、そしてコスプレ系の衣装によって、大きく上昇する。オタク系エンディングを目指すなら、迷わず購入すべき。

スフィアバレー

女性向の服と靴を扱うブティック。衣着や靴、鉄ゲタまで揃っている。

運動靴	¥5,000	反射能力+3
やわらかい履き心地で足首までかき下る運動靴		
皮靴	¥5,000	協調性+4、モラル+1
オーソドックスな茶色の皮靴		
パンプス	¥8,000	協調性+3、フェロモン+2
リボンをついたかわいらしいパンプス		
ハイヒール	¥10,000	フェロモン+15
ヒールの高さ10cm黒エナメル地のハイヒール		
鉄ゲタ	¥20,000	身体能力+5、白昼論-10、モラル-3
重さ、耐えてこそ根性がつくと言われる伝説の魔物		
スリッパ	¥1,000	協調性+1
お嬢がかわいい布製のスリッパ丸洗いできて便利		
フリルのドレス	¥50,000	協調性+5、フェロモン+8、好奇心+10、好意+5
リボンとレースをふんだんに使用したフリルのドレス		
リボンのドレス	¥20,000	フェロモン+2、協調性+5、責任感+5、好意+3
ちよとフォマルンリボン付きのワンピース		
キャミソール	¥10,000	フェロモン+10、協調性+5、好意+2
レースを使った涼しげな色のキャミソール		
サマーセーター	¥15,000	フェロモン+2、協調性+5、好意+2
サマーセーターとロングスカートのコーディネート		
タンシャツとスパッツ	¥5,000	フェロモン+2、協調性+5、好意+1
Tシャツとタンクトップとスパッツのコーディネート		
キャミとパンツ	¥8,000	フェロモン+5、協調性+2、好意+1
7分丈のパンツと短いキャミソールのコーディネート		
ビスチェ	¥30,000	フェロモン+15、協調性+5、感受能力+5、好意+4
エナメル地のビスチェとスカートのコーディネート		
南国ドレス	¥20,000	身体能力+10、協調性+15、精神防壁+7、好意+5
オレンジ色の花柄プリントヒキニー後ろで結ぶタイプ		
ビキニの水着(緑液用)	¥20,000	フェロモン+20、好意+3
オレンジ色の花柄プリントビキニ後ろで結ぶタイプ		
ビキニの水着(アスカ用)	¥22,000	フェロモン+25
シンプルなおデザインが魅力のビキニのヒキニー		
ワンピース	¥25,000	協調性+5、フェロモン+5、好奇心+10、好意+5
ピンクのレースとリボンがかわいいシフォンワンピース		
ホットパンツ	¥20,000	協調性+5、フェロモン+5、好意+5
キャミソールとホットパンツ		
カジュアルパンツ	¥30,000	協調性+5、フェロモン+5、好意+5
チェックとアニムハンツ		
ミニスカート	¥35,000	協調性+5、フェロモン+15、感受能力+5、好意+8
肩と腰をリボンで絞るカウチョミニスカート		

東急ハンズ

日用雑貨ならなんでも揃う店。レイの部屋を整えるならここへ。

バラとジャズミン甘いフロアールのオーテコロン	¥10,000	フェロモン+15、自意識-2、好奇心+1
------------------------	---------	----------------------

アクセサリー	¥5,000	フェロモン+8
大小のクラスヒメを使え		
マグカップ	¥1,000	協調性+2
飲み物かたぶり入る大々々の普段使いのマグカップ		
ティーカップ	¥5,000	感受能力+5、協調性+2
薄い陶磁器のきれいなティーカップ		
アートポスター	¥10,000	感受能力+15
美しい自然シリーズ		
ぬいぐるみ	¥3,000	感受能力+2、好奇心+2
抱き心地の良いくまのぬいぐるみ		
壁紙1	¥10,000	協調性+10、モラル+4
白地に小花が可愛らしい壁紙のシート		
壁紙2	¥10,000	協調性+10、モラル+4
白地に茶色の模様壁紙のシート		
壁紙3	¥10,000	協調性+10、モラル+4
シンプルで清潔感あふれる壁紙のシート		
カーテン1	¥4,000	協調性+5、モラル+2
お部屋に広がりか生まれる白色が涼やかな模様		
カーテン2	¥4,000	協調性+5、モラル+2
グリーンにほんわりチェック		
カーテン3	¥4,000	協調性+5、モラル+2
発色のきれいな春色のカーテン、トリツヤツヤの酔い心地		
シーツ1	¥2,000	協調性+2
華やかなローストピンクとヘビピンクのセット		
シーツ2	¥2,000	協調性+2
心安らぐグリーンとイエローのセット、吸湿性もバツグン		
シーツ3	¥2,000	協調性+2
清潔感あふれるホワイトとホワイトのセット		
カーペット1	¥10,000	協調性+10、モラル+2
バイルの長短でハート模様を表現してみせし		
カーペット2	¥10,000	協調性+10、モラル+2
軽くかけがプロリング、リフォーム、防音効果もバツグン		
カーペット3	¥10,000	協調性+10、モラル+2
クッション性のある素材で防音性、水加工もあり一年中快適に過ごせ		
観葉植物	¥5,000	精神防壁+3、感受能力+5
つる状、百つ鉢鉢と観葉植物		
花の種水鉢	¥3,000	精神防壁+1、感受能力+3
手入れが簡単な盆栽植物の鉢鉢		

コミックマーケット

夏と冬の2回だけ開催されるイベント。オタク度アップには絶対参加だ。

女性向け同人誌	¥1,000	感受能力+5、フェロモン+2、協調性+10、オタク度+5
オリジナル創作のハード系やお洒落の同人誌		
女性向け同人誌2	¥1,000	感受能力+5、フェロモン+2、協調性+10、オタク度+5
アニメキャラ限定のお洒落の同人誌		
女性向け同人誌3	¥1,000	感受能力+5、フェロモン+2、協調性+10、オタク度+5
人気ミミックのキャラクター集めたお洒落の同人誌		
女性向け同人誌4	¥1,000	感受能力+5、フェロモン+2、協調性+10、オタク度+5
ほのぼの系のキャラクター集めたお洒落の同人誌		
女性向け同人誌5	¥1,000	感受能力+5、フェロモン+2、協調性+10、オタク度+5
歴史の実人物を中心、振る舞いお洒落の同人誌		
男性向け同人誌1	¥1,000	感受能力+2、フェロモン+5、協調性+5、オタク度+3
ロリータキャラ専門の同人誌		
男性向け同人誌2	¥1,000	感受能力+2、フェロモン+5、協調性+5、オタク度+3
ハトな描写が売りの同人誌		
男性向け同人誌3	¥1,000	感受能力+2、フェロモン+5、協調性+5、オタク度+3
毎回長蛇の列が出来る人気サークルのロリータ専門同人誌		
男性向け同人誌4	¥1,000	感受能力+2、フェロモン+5、協調性+5、オタク度+3
制服フェチ専門サークルのメイドさん特集の同人誌		
男性向け同人誌5	¥1,000	感受能力+2、フェロモン+5、協調性+5、オタク度+3
巨乳おねえさま系ハード同人誌		
動物系同人誌1	¥1,000	感受能力+7、協調性+2、オタク度+1
ハムスタ		

動物系同人誌2	にほんブログ村	¥1,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1
世界の爬虫類が収録されているマンガ必見の同人誌			
動物系同人誌3	うさぎ観察日記	¥1,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1
観察日記風に作者が元の日常をよのほの描いている人気同人誌			
動物系同人誌4	ねこまっくら6巻	¥1,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+1
ネコをこよなく愛する人に人気のシリーズ6巻の同人誌			
動物系同人誌5	インコはステキ	¥1,000	感受能力+7,協調性-2,オタク度+1
世界のインコを扱った小鳥好きが集まって制作した同人誌			

TSUTAYA

本とCDの専門チェーン。細かな能力修正に使える商品が揃う。

参考書	もろもろ解ける予想問題100	¥5,000	知能+10
中学2年生の教科書、完全対応の参考書			
詩集		¥1,000	知能+1,感受能力+2
世界各地の古典と絵画を集めた美しい本			
小説	蒼き狼 怒濤の急転編	¥500	知能+1,感受能力+1
手軽に読める文庫ライスの小説			
マンガブック	やさしいテーママンガ	¥1,000	協調性+2,精神防壁+2,モフレ+2
基本マンガが全て学べる教科書			
マンガ	China Dream	¥500	感受能力+2,協調性 1
少年漫画の人気の高まる単行本			
情報誌	Third Tokyo Walk	¥500	協調性+2
第一新東京市内の映画館情報を凝縮した情報誌			
クラシックCD	静かなる音楽の調べ	¥3,000	感受能力+2,好奇心+1
伝統的なクラシック音楽CD			
ポップスCD	multi-wave	¥3,000	感受能力+1,協調性+2
最新ヒトチャート曲を集めたCD			
ヘビメタCD	machine cule mars	¥3,000	感受能力+4,協調性 1
人気グループのヘビメタ曲を集めたCD			
いやし系CD	癒しのα波	¥3,000	感受能力+3
α波でリラックス、いやし系音楽			

マツモトキヨシ

薬と食品を扱うドラッグストア。好意値をあてて下げたい時に最適。

スナック菓子	ホットチップ	¥200	疲労+2,自意識 1
じゃがいもを揚げたスナック菓子			
ジュース		¥200	疲労+2
冷たい缶入り炭酸清涼飲料			
お茶		¥200	疲労+1
カロリゼロの冷たいお茶			
プロテイン	PROTEIN SUPER	¥15,000	反射能力+20,好意 20
体力増強効果がある粉末			
総合ビタミン剤	ビタミンZEX	¥15,000	精神防壁+20,好意 20
精神力を高める効果がある錠剤			
ビタミンC	Vitamin tablet C++	¥15,000	フェロモン+20,好意 20
肌のツヤが良くなるコラーゲン配合の錠剤			
栄養剤	DRINK	¥15,000	疲労+20,好意+20
疲労回復効果があるドリンク剤			
DHA	CORORO DHA DRINK	¥15,000	知能+20,好意 20
記憶力を高める効果のドリンク剤			
ハーブティ	カモミールブレンド	¥15,000	感受能力+20,好意+20
リラックス効果のあるハーブティ			

BIG APPLE'S DINER

おいしい料理で疲れをいやし、体調を整えられるお店。好意値もUP。

コーヒー	ブレンドコーヒー	¥600	疲労+1,好意+1
良質の豆を一杯ずつおいしいトリープしたコーヒー			
クリームソーダ	メロクリームソーダ	¥700	疲労+2,好意+1
メロクリームに自家製アイスクリームをトッピング			
ケーキ	マロクリームシャルロット	¥1,000	疲労+5,好意+1
新鮮なクリームがいっぱい甘さを控えた自家製ケーキ			
パフェ	チョコレートパフェ	¥1,000	疲労+5,好意+1
チョコレートとイチゴがいっぱいの甘いパフェ			
サラダ	有機野菜のポテトサラダ	¥1,000	疲労+3,フェロモン+1,好意+1
無農薬有機栽培の野菜で作ったポテトサラダ			
フライドポテト		¥500	疲労+2,好意+2
カラッと揚げ立てのフライドポテト			
オムレツ	プレーンオムレツ	¥1,000	疲労+1,反射能力+1,好意+1
新鮮な卵で作ったプレーンオムレツ			

グラタン	ポテトグラタン	¥1,500	疲労+2,反射能力+1,好意+1
ポテトとマカロニのクリームグラタン お子様にも大人気			
豆腐ハンバーグ		¥2,000	疲労+1,反射能力+3,好意 1
豆腐メインのさっぱりした立派な栄養満点のハンバーグ			
ピザ		¥3,000	疲労+2,反射能力+5,好意 2
ボリュームがたっぷりなピザ。鮮やかな彩りが女性に人気			
ラーメン	チャーシューメン	¥1,000	疲労+2,反射能力+1,好意+1
チャーシューたっぷりの醤油ラーメン			

アニメイト

コミケに参加するにはカATALOGを購入すること。期間限定なので要注意。

同人誌カタログ	コミックマーケット85	¥2,000	好奇心+10,協調性 2
コミックマーケット85の専用カタログ 7/2~6限定販売			
同人誌カタログ	コミックマーケット86	¥2,000	好奇心+10,協調性 2
コミックマーケット86の専用カタログ 12/3~24限定販売			
ガレージキット	限定ガレージキット	¥5,000	感受能力+5,協調性 2,オタク度+5
メイトコマンドー 限定生産フィギュア			
セル画	限定生産セル画	¥10,000	感受能力+7,協調性 2,オタク度+10
チャイニースエンジェル鈴々庵 限定生産セル画			
プラモデル	1/72 scale Citroen	¥2,000	感受能力+2,協調性 1,オタク度+2
人気車種の限定生産プラモデル			
着せ替え人形	Melmy限定着せ替えセット	¥10,000	感受能力+8,協調性 3,オタク度+10
着せ替え人形とドレス限定生産の着せ替え人形			
アニメイトNEWS		¥500	好奇心+1,オタク度+1
アニメと限定商品情報を網羅した「アニメイト」のニュースチャンネル			
天使のチュチュ	天使のチュチュとスケート靴	¥40,000	感受能力+8,協調性 15,反射能力+10,オタク度+20
天使かモチノのノキアスケットの衣装			
聖コンパ学院制服	聖コンパ学院女子学院制服	¥40,000	感受能力+6,協調性-15,フェロモン+6,オタク度+30
ゲーム「聖コンパ学院女子学院」に登場する制服			
ヒロエの服		¥40,000	感受能力+5,フェロモン+20,精神防壁 15,オタク度+20
チャイニースエンジェル鈴々庵13話「サカサカ」の服、衣装			
猫耳		¥30,000	フェロモン+10,感受能力+5,協調性-10,オタク度+10
猫耳カチューシャとほろのセット			
チャイナドレス		¥50,000	フェロモン+20,感受能力+10,協調性 15,オタク度+20
チャイニースエンジェル鈴々庵ドレスセット			
パニーニ		¥30,000	感受能力+15,協調性 5,自意識+5,オタク度+5
仮装パーティーにもぴったりのパニーニ			
メイド服		¥45,000	感受能力+8,フェロモン+10,協調性-10,オタク度+10
かわいいメイドさん御用達のコスチューム			

ゲーマーズ

キャラクターアイテムならおまかせ。着ではでじこがお出迎えしてくれる。

		¥500	知能+3
でじこのイラスト入りのシャペーン			
ノート		¥500	知能+2,協調性+1
でじこのイラストがめしるしのノート			
キーホルダー		¥800	協調性+2,感受能力+2
うさたのママ」トクついたキーホルダー			
アニメCD		¥3,000	感受能力+3,協調性 1,オタク+2
人気会上昇中のアニメのサウンドトラック			
アニメDVD		¥6,000	感受能力+8,協調性 3,オタク度+3
「デジキョウ」のアニメDVD			
トレカ	トレーディングカードゲーム	¥6,000	感受能力+5,協調性 10,オタク度+5
トレーディングカードゲーム「デジキョウ」のトレカ			
フロムゲーマーズ		¥500	好奇心+1
ゲーマーズの新作ゲームなどが紹介されている情報誌			
コスチューム		¥60,000	感受能力+10,フェロモン+15,協調性-10,オタク度+5
でじこが着ているおそろいのコスチューム			
ネコミミ帽子		¥25,000	感受能力+10,フェロモン+5,協調性-5,オタク度+3
でじこがかぶっている帽子			
チャイナ服	チャイナ風コスチューム	¥55,000	感受能力+10,フェロモン+20,協調性 15,オタク度+20
GAに登場する蘭花の「チャイナ」			

その他

主人公以外がショップで購入する、能力値を変動させるアイテム。

ストライプの水筒		¥20,000	フェロモン+25
加持に買ってもらう水筒			

理想的「補完計画」に到達する戦略



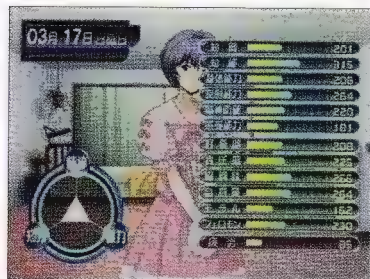
華やかなアン・ハッピーエンドを目指す

「人類補完計画」の発動は、「新世紀エヴァンゲリオン」の物語の終わりを意味する。原作アニメでは、戦略自衛隊によるネルフへの攻撃をかわきりに、悲惨な戦闘が繰り広げられ、多くの人々が死んでいく。そして、このゲームでは、主人公もレイやアスカを最後の戦いに送り出した後、動乱に巻き込まれていくのだ。そして最後に、終末を迎えた世界で主人公が見る、レイやアスカと過ごしたかった理想の世界への夢。それが、「人類補完計画」が発動した場合のエンディングの真実なのかもしれない。つまりこのゲームは、多くの場合はアン・ハッピーエンドを迎えることで、プレイが終了するというわけである。

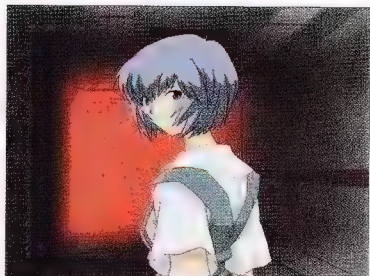
実際のプレイにおいては、いくつかの条件によって分岐もあるが、基本的には3月23日(3学期の終業式の日)以降は、エンディングに向けて連続してイベントが発生し、抜け出すことができない。つまり、パラメータの調整をすることが可能な最後のチャンスは、3月17日の日曜日となる。エンディングのコンプリートを目指すなら、この日までにエンディング発生条件を揃えられるように、レイやアスカのパラメータを調整しておかなければならないというわけである。

最後の日曜日にするべきこと

エンディングは、3月24日の時点でのレイやアスカのパラメータの数値で決定される。逆に言えば、その直前でデータをセーブし、パラメータを調整すれば、同じセーブデータから、複数のエンディングを導くことも可能だ。例えば、レイのパラメータがちょうど「スーパー・ヒロイン」に達していたとする。この場合、着ている衣装が「ピスチエ(フェロモン+15)」であれば、これを着替えるだけで、フェロモンの数値だけが達成条件にならず、「ノーベル物理学者」のエンディングを迎えることになるだろう。また、主人公以外を相手にするエンディングを見ようと思ったら、最終日曜日にマツモトキヨシで購入した薬品をいくつか飲ませてみよう。主人公への好意値が変動し、シンジやゲンドウ、加持とのエンディングに向かうことになるはずだ。このようにして、3月17日に買い物をしたり、衣装を変更することは、エンディングコンプリートに向けての最も簡単なテクニックとなるだろう。尚、右ページの表では、より上に書かれているエンディングの条件が優先(より上位で条件が厳しい)になっている。特に右の表で、「知的」や「体力」の中位にあるエンディングを達成するのは、前述のような微調整が必ず必要になるだろう。「育成計画」の達成まで、三尉の努力と健闘を期待する。



▲最終日曜日は3月17日。買い物や着替えを忘れずに。



▲そして訪れる別れの時。人類補完計画が発動する。



▲キミはどんなエンディングを迎えるだろうか?

特殊エンディングについての考察

「綾波育成計画Withアスカ補完計画」には、通常エンディングと言える「人類補完計画の発動」の他にも、いくつかのエンディングパターンが存在する。

【主人公以外の相手とのエンディング】

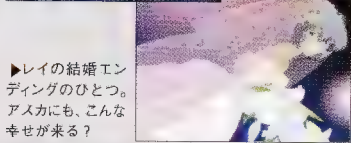
このゲームは主人公とレイ、またはアスカとの恋愛の物語になるのが本筋であるが、前述のように、隠しパラメータ「好意値」によって、シンジ(レイ・アスカ)、ゲンドウ(レイ)、加持(アスカ)をパートナーとして人類補完計画の発動を迎えてしまうエンディングが、発生することがある。この場合、1年間の努力は報われず、主人公はエンディングのレイやアスカに、存在を無視されてしまう。クリスマスやバレンタインデーのイベントの状態が良好でも、最終的にはレイやアスカを奪われてしまうので油断ならない。なおレイの場合、ゲンドウは協調性150、シンジでは協調性250を境に2種類に分岐。また、3月27日に発生する記憶回復イベントに完全に失敗すると、補完計画が発動せずにゲームが終了することもある。

【結婚エンディングの存在】

レイのエンディングには、「主人公と結婚する」というパターンが存在する。これは、レイから主人公への好意値が150を超えており、かつ他のキャラクター(ゲンドウやシンジ)よりも高い、というのが発生条件。協調性250を境に、高低2種類。加えて「非行状態」でエンディングを迎えると、もう1種類の「結婚イベント」が発生。一種のハッピーエンドであり、ひとつの目標と言えるだろう。また、発生条件の詳細は不明だが、アスカにもレイ同様、あるいは「それ以上にハッピーな」エンディングイベントが発生するらしい。エヴァの主なキャラクターたちがすべて幸福を得ると言われる、その究極のエンディングに到達するには、彼女をバランス良く高度に育成しなければならないが、アスカへの深い愛情があれば、必ず達成できるに違いない。



▲これが「加持エンディング」の場面。かなり悔しい思いをすることに。



▶レイの結婚エンディングのひとつ。アスカにも、こんな幸せが来る?



▲さらに驚愕のエンディングが、キミを待つ!

綾波 エンディング分析パラメータ

タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
知力	スーパー・ヒロイン	300	300	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200		
	ノーベル物理学者	350	350					200				200			
	マッドサイエンティスト	350	350					200							
	クイズ女王	300	300		200			200			200				
	教育実習生	300	300												
体力	女子プロレスラー			400	400						300		100		
	女子ビーチバレー選手			300	300					300			200		
	女子フィギュアスケート			300	300		200				200		200		
	チアリーダー			300	300		200			200			200		
	スポーツインストラクター			300	300										
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
精神	音楽家						300	200		200	200				
	画家						300	200			200				
	バレリーナ			200	200		300			200	100		200		
	パティシエ						300	200							
	美術部						300								
モラル	シスター						200		300	300		400			
	婦警			300	300				300	300		300			
	看護婦			200	200				300	300		300			
	巫女					300	300					300			
保母											300				
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
フェロモン	アカデミー女優						200			200	200		300		
	スーパーモデル						200				200		300		
	アイドル歌手			200	200						200		300		
	レースクイーン	200					200				200		300		
	劇団員												300		
オタク限定	コスプレイヤー						200	200					200	150	
	同人作家						200							150	
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
非行限定	女怪盗	200	200	200	200			200					200		50
	スケバン														50
パラメータ不足	ウエイトレス												200		
	フリーター														

アスカ エンディング分析パラメータ

タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
知力	天才科学者	300	300				200	200		200		200			
	宇宙飛行士	300	300				200		200	250		200			
	留学生	300	300						200	200					
体力	プロテニスプレイヤー			300	300	250					250				
	シンクロナイズドスイミング			300	300					250			250		
	体育教師			300	300				200			200			
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
精神	ピアニスト					200	300	200			200	200			
	漫画家					300	200	200			200				
	インディーズバンド			200	200	200	300			200			200		
モラル	シスター					200			200	200		300			
	巫女		200	200					200	200		300			
	風紀委員								200			300			
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
フェロモン	スーパーアイドル					200	200		200	200	200		300		
	戦隊ヒロイン			200	200	200	200		200		200		300		
	声優						200		200		200		300		
オタク限定	コスプレイヤー						200	200			200		300	150	
	ゲーマー						300							150	
タイプ	エンディング	知識	知能	身体能力	反射能力	精神防壁	感受能力	好奇心	責任感	協調性	自意識	モラル	Ph	オタク	非行
非行限定	悪役三人組	200	200	200	200	200		200					200		50
	女番長														50
パラメータ不足	ウエイトレス												200		
	フリーター														

ある日 僕は
技術開発部一課の
責任者である
赤木博士に呼ばれ

新たな任務を
言い渡される

彼女は

惣流・アスカ・ラングレー

ちょっと

閑話

むっちりむうにい

ガンバろう

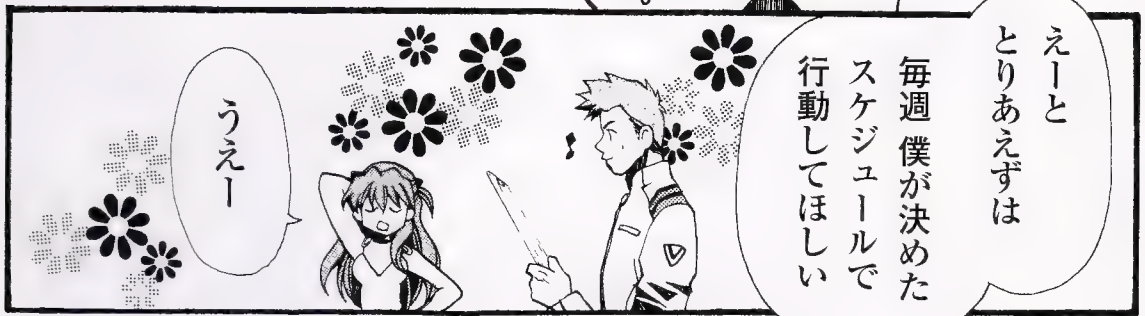
どこまで
出来るか
判らないけど

エヴァパイロットの
ひとりである少女の
保護者代理の任を
まかされた



でえ

どうすんの？



えーと
とりあえずは

毎週僕が決めた
スケジュールで
行動してほしい

うえー



うわー
バランスの悪い
スケジュールねえ
さいごー



で、さっそく
これが
一週間のスケジュール

覚えて
おいてくれ

はいはい
よろしく

アスカ
学校どうだった？

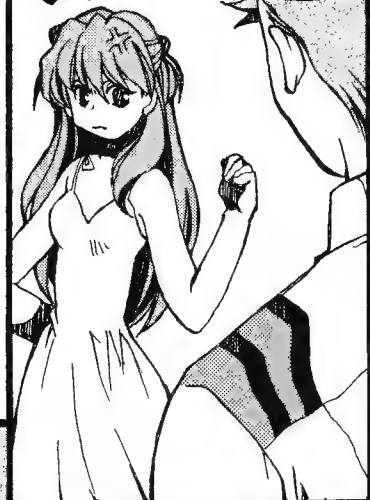
べつに
ふつーよ

アスカ
試験どうだった？

まあまあ

アスカ
水泳大会
どうだった？

ん



毎日毎日
うるさいっ
うるさいっ
うるさいっ

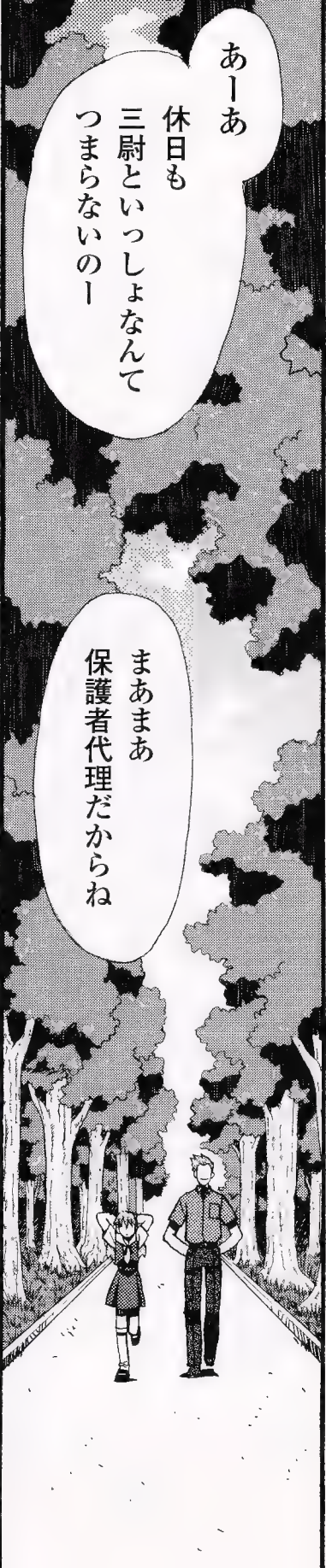




学校や
トレーニングには
慣れたかい？

そうね
慣れたわよ

ぼろぼろ



あーあ
休日も
三尉といっしょなんて
つまらないのー

まあまあ
保護者代理だからね



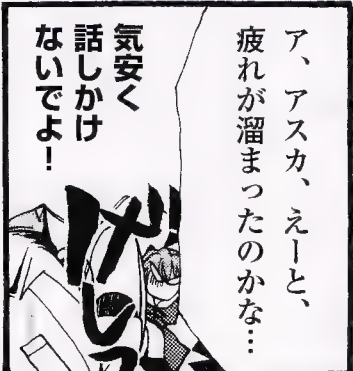
って
何してるの？

色目で相手を
落とす練習よ

見れば
わかるよ



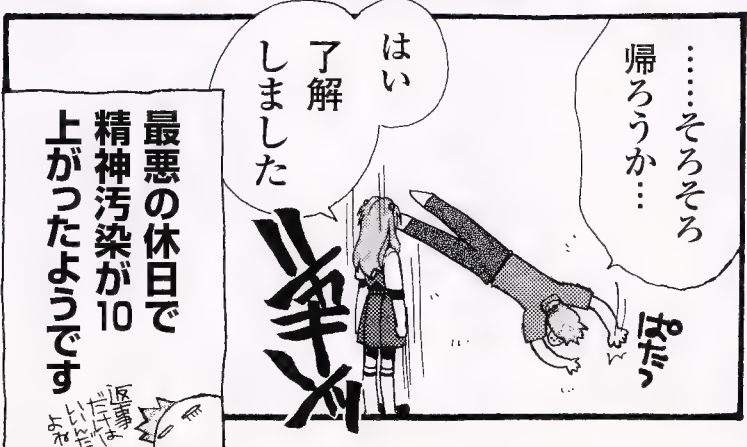
一体どうしたんだ
何か気に入らない事
でもあるのかい？



ア、アスカ、えーと、
疲れが溜まったのかな…

気安く
話しかけ
ないでよ！

かっか



…そろそろ
帰ろうか…

はい
了解
しました

さっさと

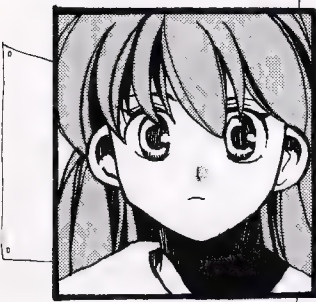
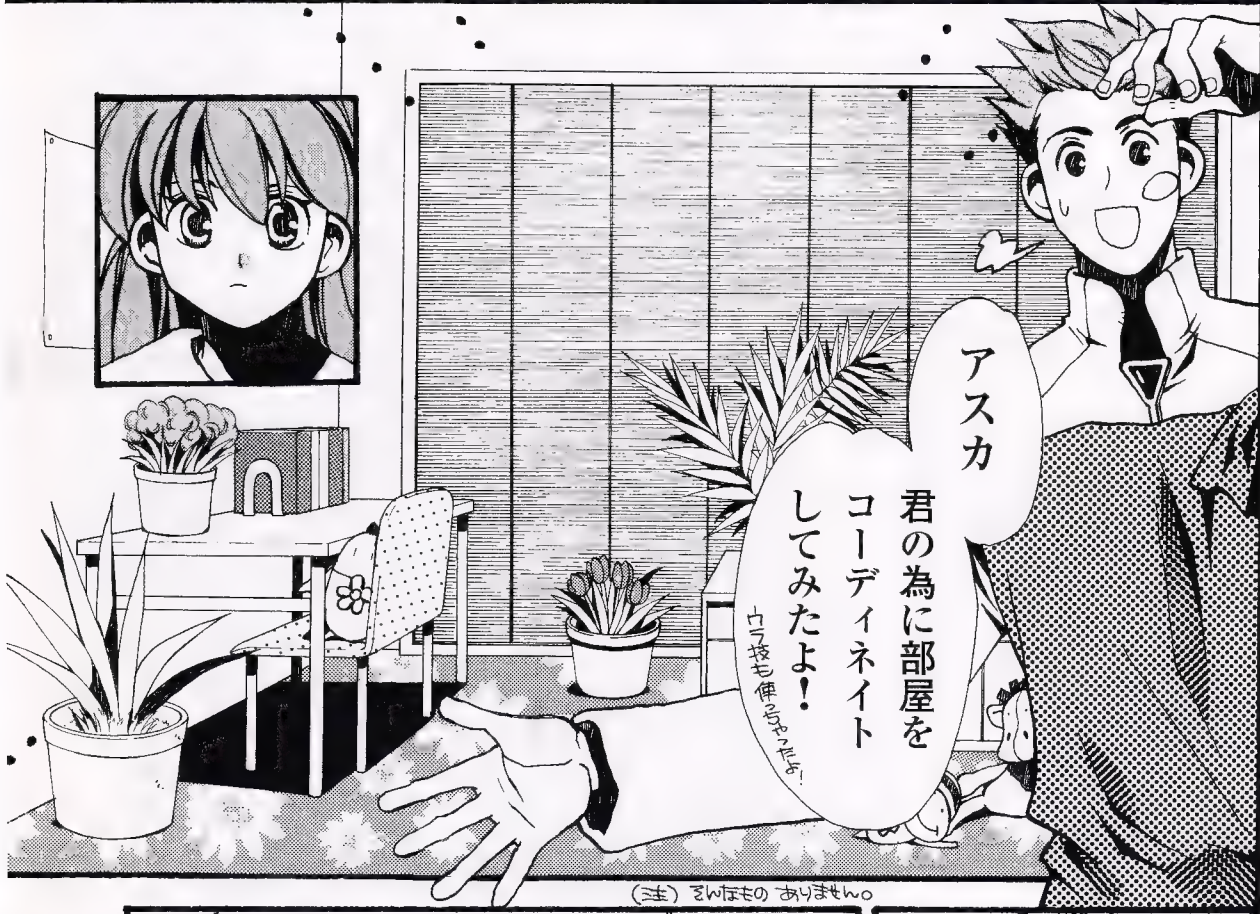
最悪の休日
で
精神汚染が10
上がったようです

返事
は
ない
よ

僕が思った以上に
アスカは疲れて
いるのかもしれないな

彼女を癒し

なおかつ
仲良くする
方法は――



アスカ
君の為に部屋を
コーディネート
してみたよ!

白抜き無効

(注) どのもの ありません



感受能力が10下がりました。



本音

何がいけないんだ

惣流・アスカ・ラングレー
むずかしすぎる



何故彼女は
何もかも気に喰わない!?

ここ最近
アスカのシンクロ率が
低下するばかりね

キ

あなたの
スケジュールの組み方は
どうなっているの?



…すみません

そんなんじや
教育係として
失格…



まさか、もう
恋愛モードに!?

いえ
どちらかといえば
暴走モードかと…



フッフ

気持ち
判るよ
三尉

なにせ相手は
ピチピチウハウハの
現役女子中学生だ

加持さん!?

な、何ですか
いきなり

変な事
云わないで下さいよ

僕はアスカの
保護者代理で

そんな感情……

全力で

そうかい?

そうよ 加持くん
止めて頂だい

逃げる

いりこ
いるー?

しかし、もし
間違いが
起きた後は

三尉!!

…判ってます
マネしません…



うーん

潮風が気持ちいい
日頃のストレスが
消えていく感じー

はは
そりゃ良かった
それじゃ
さっそく泳い！

早っ



おんおん

バカバカ

アスカ
まて！



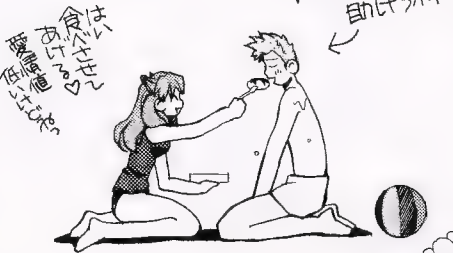
暗

数時間後
僕は食中毒を
起こした

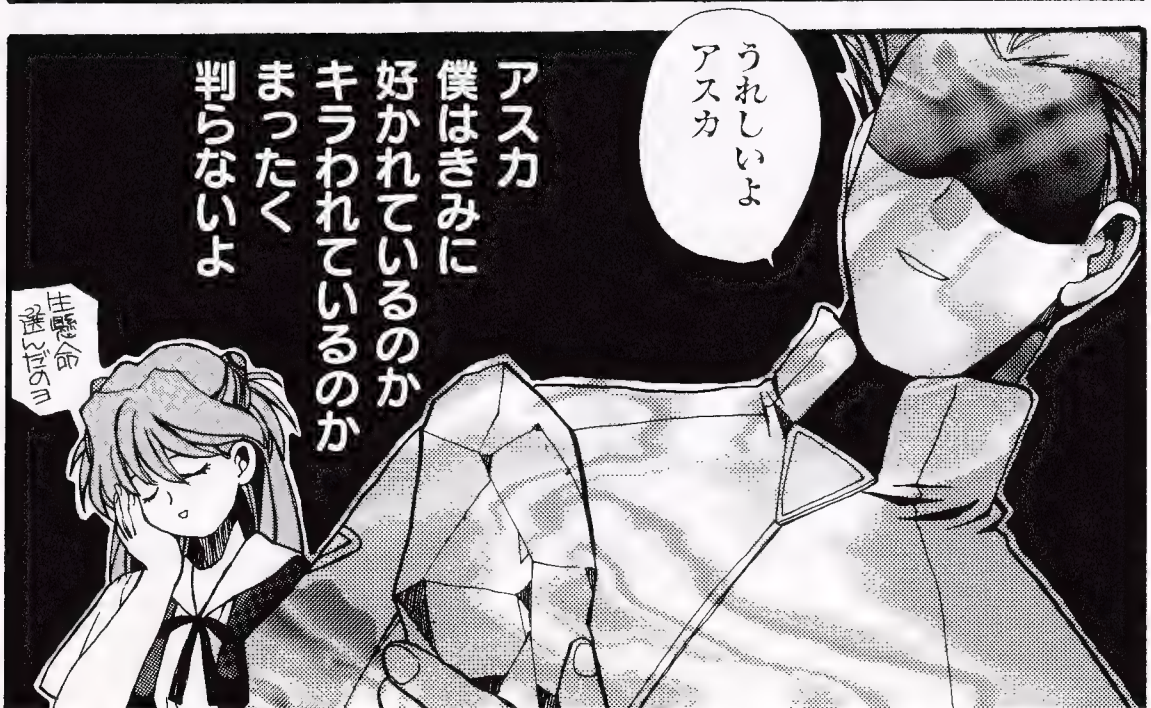
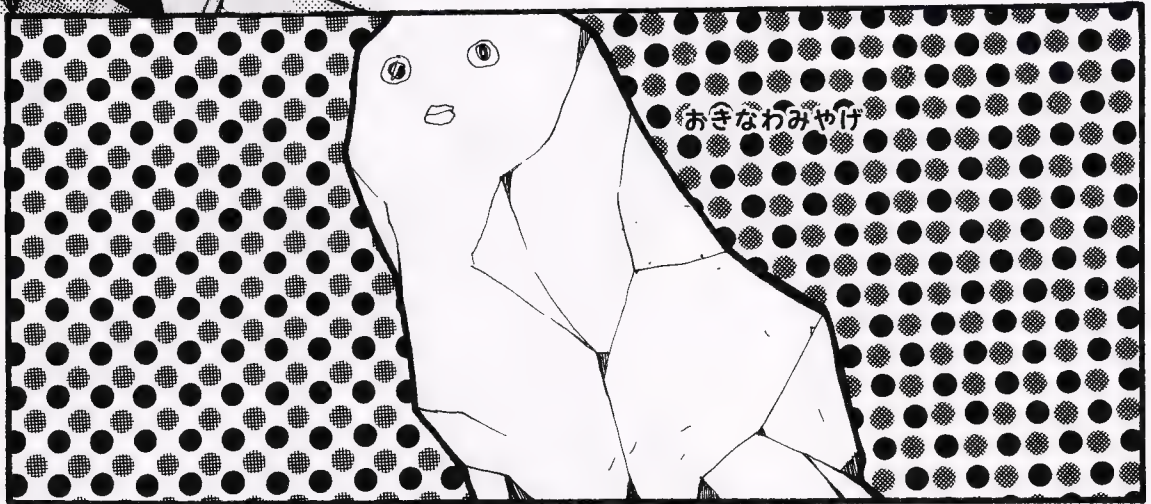


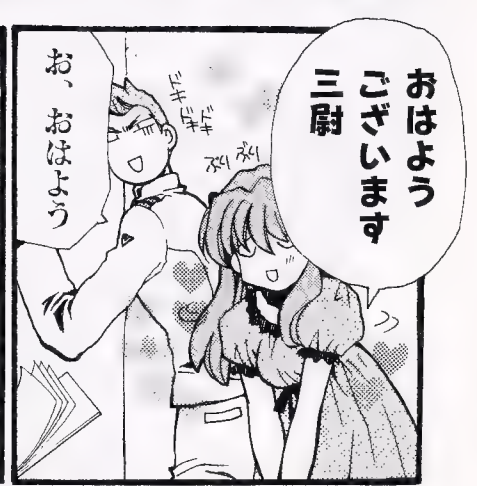
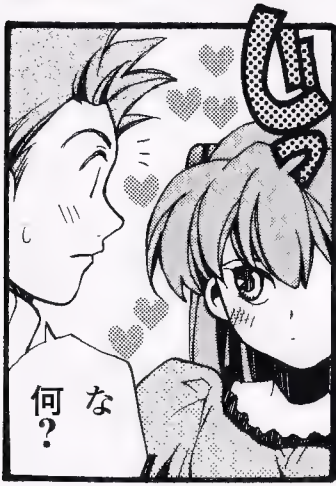
え
お弁当
つくって
くれたんだ

そうよ



はは
おんおん
海にさっさと





三尉は
どんな人が
好きなのかなあ

って

な、なんで
急に

ただ
知りたいだけ
答えなさいよ

え…と

こ、こーゆー人が
好きかな

さ
答えなさいよ

やだ三尉ったら
恥ずかしい♡

何故か急にマスクに好かれたようだ



はー

まいった

いきなりのアスカの
あの変わりようは

正直まだ
馴れないな…

…アレの
せいかな

アスカの
変化は
なぜか…

アスカの
変化は
なぜか…
食事は
いかに

アスカの
変化は
なぜか…



ア、アスカ？

今君の事

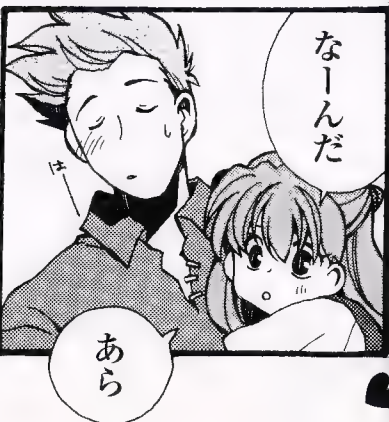
考えてたから

びっくりしたよ

えあたしの事？

ナニナニ？

え、えーと
ももうすぐ
学校から帰る頃って



なーんだ

あら



なーんい♡

ふぎかっ



レイくん

二人
いつもいっしょ

ファースト



いいわね
そのやる気!

アクションは
良かったけど
展開が早すぎて
ついていけないわ



アレは
あたしのよ
手エ出さないで!

そんなヒドイ事は
ダメよ
仲良くしましょう

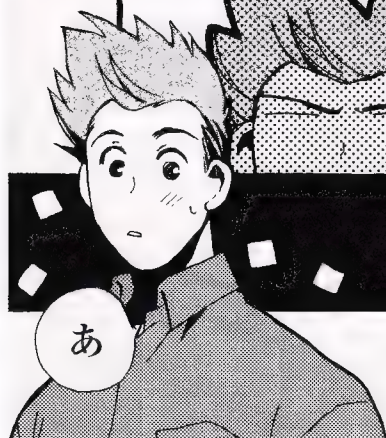


何こつちを
じーつと
みてるのよ!

レイくん
こんにちは

こんにちは

あなたじゃなく
三尉を見たの



あ



いいな
アスカは

心配してくれる
人がいて

僕なんか…



シンジくん

こんにちは
三尉

にぎやかですね



えっ

キヤんっ



えっと。

そんな事ないよ
少なくとも

僕はシンジくんの
心配をしているよ



さ、三尉に
すべてを
まかせよう

いいんだ
これで…

い、いやシンジくん
そのセリフは
ここじゃないだろ



かわい

はは…

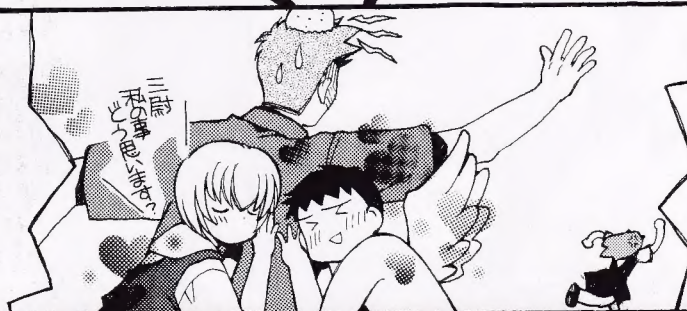
ばかあ



三尉の
おたんとナス

もう
知らないっ!

ええっ
僕のせい!?



アスカ家出

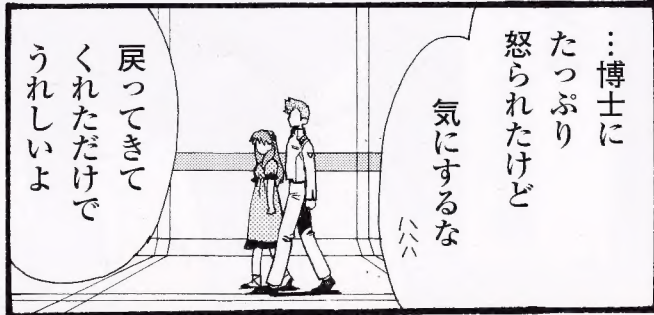
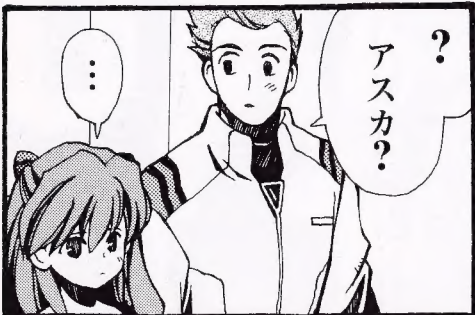
：博士に
たっぶり
怒られたけど

気にするな
公ハ

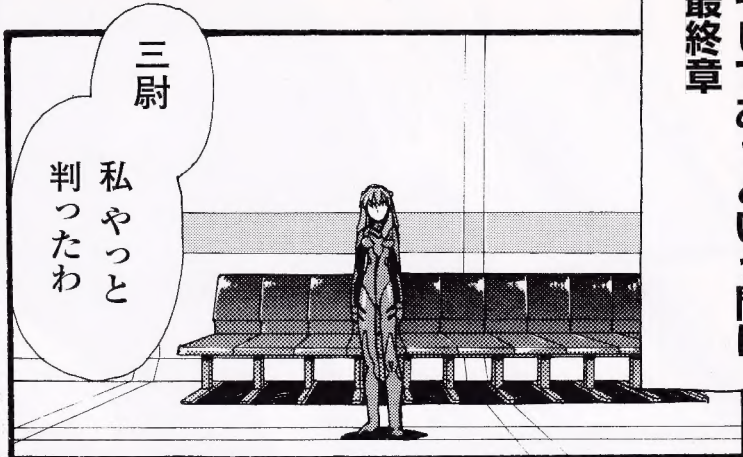
戻ってきて
くれただけで
うれしいよ

?
アスカ?

：



そしてあっという間に
最終章



三尉
私やっと判ったわ

私を見守ってくれる
私を見ていてくれる人がいる
一緒に戦ってくれる人がいる

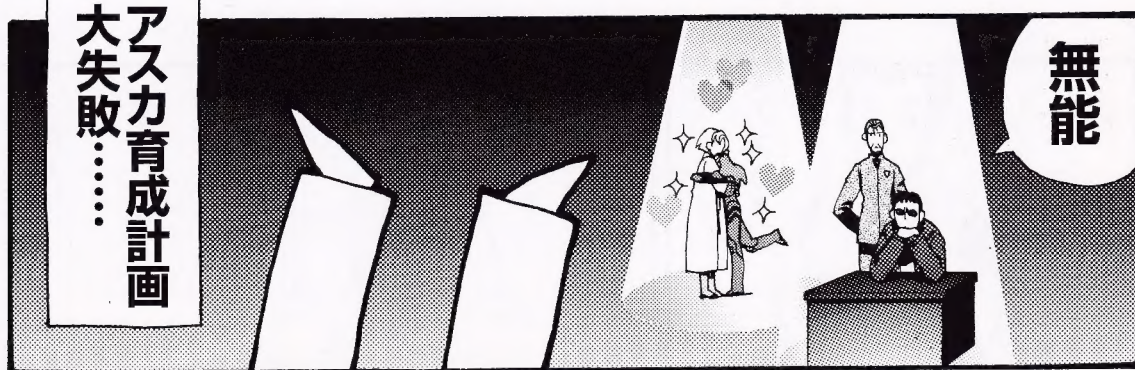


アスカ!



必ず生きて
帰ってくるのよ

これからもずっと
一緒にいたい
博士



アスカ育成計画
大失敗……

無能

BAD END

新世紀エヴァンゲリオン
綾波育成計画 With アスカ補完計画
公式ビジュアルライブラリー

コンプティーク編・著

■発行人

井上伸一郎

■編集

加藤寛之 (角川書店)
市毛宜洋 (角川書店)
石橋孝志 (角川書店)
春日 渉 (Pumpin' Works)

■執筆

春日 渉 (Pumpin' Works)
引田伸一 (Pumpin' Works)

■デザイン

和光陽子
矢部政人

■表紙イラスト

山口恭史

■コミック

むっちりむうにい

■協力

株式会社GAINAX
株式会社プロッコリー

2003年12月25日初版発行

発行所

株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8530
編集 03-3238-8661
振替 00130-9-195208



製版 株式会社ローヤル企画
印刷・製本 図書印刷株式会社

禁無断転載・複製
落丁・乱丁本はご面倒でも小社受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えます。

Printed in Japan
ISBN4-04-707127-7 C0076
© BROCCOLI 2003 © GAINAX/Project Eva・テレビ東京 © 1997 GAINAX/EVA製作委員会
© 2001,2002,2003 GAINAX
Illust/山口恭史





新世纪
エヴァンゲリオン
育成計画
綾波 育 成 計画
NEON GENESIS
EVANGELION

With アスカ補完計画

公式ビジュアル
ライブラリー